



Tema di Sensibilizzazione Nazionale  
*“Leo Zero Negativo Dono Positivo”*  
Multidistretto Leo 108 ITALY

## REGOLAMENTO

### GIOCO 1: INDOVINA

Ogni squadra avrà **5 minuti** per rispondere in modo corretto all'indovinello.

Se la squadra risponderà in modo corretto e completo a entrambe le domande dell'indovinello guadagnerà 2 punti.

Se la squadra risponderà in modo corretto e completo o in modo corretto ma incompleto a una o entrambe le risposte dell'indovinello guadagnerà 1 punto.

Se la squadra non risponderà in modo corretto a nessuna delle due domande dell'indovinello guadagnerà 0 punti.

### GIOCO 2: CRUCIPUZZLE

Ogni squadra avrà **10 minuti** per trovare le 12 parole sul sangue nascoste nel crucipuzzle.

Per ciascuna parola corretta trovata la squadra guadagnerà 0,5 punti.

Per ciascuna parola errata trovata la squadra guadagnerà 0 punti.

### GIOCO 2: FRATELLI GEMELLI

Ogni squadra avrà **10 minuti** per trovare almeno una persona con lo stesso gruppo sanguigno della sua squadra.

Per ciascuna persona trovata la squadra guadagnerà 1 punto.

Se la squadra non trova nessuno con lo stesso gruppo sanguigno guadagnerà 0 punti.

### GIOCO 3: CRUCIPUZZLE

Ogni squadra avrà **10 minuti** per trovare le 12 parole sul sangue nascoste nel crucipuzzle.

Per ciascuna parola corretta trovata la squadra guadagnerà 0,5 punti.

Per ciascuna parola errata trovata la squadra guadagnerà 0 punti.

#### **GIOCO 4: TROVA GLI ERRORI**

Ogni squadra avrà a disposizione **10 minuti** per individuare le frasi errate.

Per ogni errore corretto trovato la squadra guadagnerà 1 punto.

Per ogni errore sbagliato o non trovato la squadra guadagnerà 0 punti.

#### **GIOCO 5: INTESA VINCENTE**

Per ogni squadra, due concorrenti devono fare indovinare al terzo compagno una parola, ponendogli una domanda pronunciando alternatamente una sola parola a testa. Quando il terzo concorrente pensa di aver indovinato, deve premere un pulsante e dare la risposta. Nella formulazione delle domande non si può pronunciare la parola da indovinare, il singolo concorrente non può pronunciare più di una parola e non sono ammessi sinonimi o termini con la stessa radice della parola da indovinare. Ogni squadra ha a disposizione **3 minuti** e tre passi per indovinare il maggior numero di parole.

Per ogni parola indovinata la squadra guadagnerà un punto.

Per ogni errore commesso la squadra guadagnerà 0 punti.