

Descrizione prove pratiche

Durante la caccia al tesoro si svolgeranno 5 prove pratiche.

Le prove saranno le seguenti:

- 1) BRICOLAGE: I componenti dell'equipaggio devono ingegnarsi a montare i 2 oggetti forniti, senza l'ausilio delle istruzioni. Tale Prova viene valutata a tempo.
- 2) CONTA CHE NON TI PASSA: I componenti dell'equipaggio devono contare quante monete da un centesimo sono contenute all'interno di un sacchetto. La prova viene valutata con precedenza al numero che si avvicina di più a quello reale, in caso di 2 squadre che hanno detto lo stesso numero, si guarderà quella che avrà impiegato meno tempo per il conteggio. NB: si dà la precedenza ai numeri in difetto rispetto a quelli in eccesso.
- 3) LO "SMARTELLATORE": ogni equipaggio avrà dovrà piantare completamente in un tronco 10 chiodi. Ogni componente dell'equipaggio dovrà piantare un egual numero di chiodi, nel caso di equipaggi costituiti da un numero di componenti non divisore di 10, alcuni componenti (a scelta dell'equipaggio) dovranno piantare ulteriori chiodi fino al raggiungimento del numero di chiodi stabilito. La classifica di questa prova, verrà stilata in base al numero di martellate effettuate per piantare tutti i chiodi ed a parità di martellate in base al tempo impiegato. La prova si considererà terminata nel momento in cui l'ultimo chiodo sarà piantato.
- 4) MA CHE LINGUA PARLI?: I componenti dell'equipaggio dovranno coniugare correttamente 5 verbi regolari e 5 verbi irregolari, indicati dai giudici, ai tempi verbali indicati dai medesimi giudici. La prova verrà valutata considerando 2 punti per ogni persona correttamente pronunciata al tempo verbale indicato per i verbi irregolari, e 1 punto per ogni persona correttamente pronunciata al tempo verbale indicato per i verbi regolari. A parità di punti vincerà la squadra che avrà terminato di coniugare tutti i verbi nel minor tempo.
- 5) L'UBRIACO (IL RITORNO...): 2 componenti dell'equipaggio (a scelta dell'equipaggio) devono fare per 1 volta, 20 giri di corsa attorno ad una bottiglia tenendoci un dito sopra. Al termine di ogni ciclo di giri, il componente dell'equipaggio che lo ha effettuato, si siede e dà il cambio all'altro componente. La seguente prova verrà valutata in base al tempo impiegato.