



LE PROVE D'EGITTO

Scopo

Ottenere il maggior numero di punti nelle tappe del percorso

Numero squadre

4

Età

Tutti

Luogo

qualsiasi campo.

Materiale occorrente

20 geroglifici da decifrare + alfabeto geroglifico; oggetti vari per creare un percorso

Svolgimento

Le squadre partono in 4 tappe diverse. al "cambio" (che viene dato ogni 10 minuti) ad ognuna viene assegnato un punteggio in base a come ha svolto la prova e passa al gioco successivo, finché ogni squadra ha fatto tutti i giochi.

Le tappe sono le seguenti

- Fare una piramide umana con il maggior numero di piani possibili.
- Interpretare il geroglifico: riuscire a decifrare, con l'aiuto di un alfabeto, più messaggi possibili
- Corsa con la portantina: due componenti della squadra dovranno fare da portantina e portare al di là del percorso i compagni di squadra.
- Intesa vincente: l'animatore dice una parola a tema egizio a due componenti della squadra per volta. Essi dovranno costruire una frase, dicendo una parola per ciascuno, per far indovinare alla squadra la parola.

