**Immagine che contiene testo, clipart

Descrizione generata automaticamenteLA** **MALEDIZIONE DEL PIRATA**

**ESEMPI CARTA LA MALEDIZIONE DEL PIRATA:**

1. Da ora in poi fino alla fine della partita, a meno che non capitiate sulla casella ritorna al via, ogni volta prima di lanciare il dato tutti i componenti della sguarda dovranno fare una giravolta e dire ad alta voce “potere del dado magico vieni a me”. Se non verrà fatto verrà sottratto un punto al punteggio finale che uscirà dal lancio dei dadi.
2. Per due turni completi tutta la squadra dovrà stare in piedi e mantenendo la smorfia sotto riportata:

Immagine che contiene persona, esterni, erba, sport

Descrizione generata automaticamente

1. Da questo momento in poi per 4 turni di gara tutta la squadra dovrà parlare inserendo la lettera S alla fine di ogni parola.
2. Per 2 turni vietato parlare per ogni componente della squadra, pena l’arretrare di 4 caselle.
3. Da questo momento e fino che non capiterete sulla prossima carta “La maledizione del pirata” tutta la squadra dovrà stare con il braccio destro alzato.

**PROVA**

**Immagine che contiene testo, clipart

Descrizione generata automaticamente**

**ESEMPI CARTA PROVA:**

1. Prova per tutte le squadre: gara di canto canzoni di chiesa, a turno ogni squadra canta un pezzo di canzone di chiesa, la squadra che in un tempo breve non inizia a cantare o canta una canzone già eseguita da un’altra squadra viene eliminata. L’ultima squadra che rimane vince e guadagna un tiro di dadi extra.
2. Almeno la metà dei componenti della squadra deve eseguire 10 piegamenti (i componenti prescelti devono essere misti tra ragazzi e ragazze).

Se la prova fallisce si arretra di tre caselle.

1. Prova per 2 squadre. Scegliete un’altra squadra.

Ogni squadra elegge un rappresentante, i due si dovranno sfidare a scalpo. Chi vince fa avanzare la propria squadra di 5 caselle.

1. Avete un minuto per mettervi in fila per ordine di età dal più vecchio al più giovane (calcolando quindi gli anni e tra coetani in relazione alla data di nascita). Se la prova fallisce: FERMI UN TURNO.
2. Prova per tutte le squadre: in un minuto di tempo scrivere su un foglio le età di tutti gli educatori presenti al campo. La squadra che indovinirà più età o si avvicinerà maggiormente potrà avanzare di due caselle.