



REGOLAMENTO VERSIONE DEL 24/05/2012 ORE 15.40

INDICE

1. CONCEPT

- **Concept generale**
- **Concept giochi**
- **Struttura di una puntata tipo**
- **Impiego della nonna**

2. CRITERI DI SELEZIONE DELLE FAMIGLIE

3. REGOLAMENTO GENERALE

- **Tapis roulant ad accumulo**
- **Le prove**
 - *I salvadanai*
- **Le sfide**
- **Gioco prefinale – faccia a faccia**
- **Gioco finale – 5 piccoli porcellin**

4. DESCRIZIONE GIOCHI

- **Puntata 1**
 - *Tapis roulant*
 - *L'elettricista (prova)*
 - *Salvadanaio*
 - *Ciabatte (sfida)*
 - *L'aspirapolvere (prova)*
 - *Salvadanaio*
 - *Bicchieri (sfida)*
 - *Prefinale*
 - *Finale – 5 piccoli porcellin*
- **Puntata 2**
 - *Tapis roulant*
 - *Chi ha rubato la marmellata? (prova)*
 - *Salvadanaio*
 - *Uova (sfida)*
 - *Prova elastico (prova)*
 - *Salvadanaio*
 - *Frisbee (sfida)*

- *Prefinale*
- *Finale – 5 piccoli porcellin*
- **Puntata 3**
 - *Tapis roulant*
 - *Verba volant (prova)*
 - *Salvadanaio*
 - *Ping pong (sfida)*
 - *Il cilindrone (prova)*
 - *Salvadanaio*
 - *Pugilato (sfida)*
 - *Prefinale*
 - *Finale – 5 piccoli porcellin*

5. GESTIONE MONTEPREMI

1. CONCEPT

Concept generale

Due famiglie che non si conoscono, formate da quattro componenti, si sfidano in prove dinamiche, di abilità e psicologiche, per aggiudicarsi il montepremi in palio. Ogni gioco permette di incrementare il proprio budget, la famiglia che vince un gioco guadagna una cifra variabile, secondo che il gioco sia una Prova o una Sfida. Al termine della prima fase, la famiglia campione accede al gioco finale, con il quale può arrivare a vincere fino al doppio della cifra guadagnata fino a quel momento, fino a un max di 50.000 € in gettoni d'oro oppure perdere tutto.

Concept giochi

I giochi si ispirano all'universo familiare. Oggetti, strumenti o azioni quotidiane (es.: elettricista, telefonino, cucire, automobile, skateboard, T-shirt, ecc.), diventeranno spunti per giochi spettacolari.

Per dare varietà e imprevedibilità alla gara, i giochi possono essere individuali, a 2 o 3 concorrenti, o impegnare la famiglia al completo.

Struttura di una puntata tipo

Una puntata di *Mi gioco la nonna* si articola in 6 giochi + il Gioco finale (che gioca solo la famiglia campione). Il numero di Prove e di Sfide è variabile, dipende dalla lunghezza della scaletta e sarà stabilito dalla Produzione.

La scansione dei giochi è la seguente:

Tapis roulant – Prima Prova (+ Salvadanai) – Prima Sfida – Seconda Prova (+ Salvadanai) – Seconda Sfida – prefinale – Finale.

Impiego della nonna

Prima dello svolgimento delle Prove o delle Sfide, la famiglia può “giocarsi” la nonna. La nonna ha il valore di jolly, ovvero è un handicap positivo, che permette di aggiungere un bonus al risultato ottenuto dalla famiglia in quello specifico gioco. La nonna si cimenterà in un gioco per incrementare il valore del bonus.

Il jolly-nonna può essere giocato una sola volta durante la puntata, e solamente durante una delle Prove o delle Sfide.

Entrambe le famiglie possono giocare il jolly-nonna nello stesso gioco.

Il bonus-nonna verrà inserito nel regolamento generale dei giochi della puntata e i concorrenti ne saranno informati prima della registrazione della stessa.

2. CRITERI DI SELEZIONE DELLE FAMIGLIE

Mi gioco la nonna è un programma per famiglie, in tutti i sensi; perché sono il pubblico privilegiato al quale ci rivolgiamo e al tempo stesso rappresentano la tipologia di concorrenti su cui si fonda il dispositivo di gara.

Per questa ragione riveste fondamentale importanza il casting delle famiglie concorrenti.

Possono accedere alla gara nuclei di persone legate da vincolo familiare.

Sono privilegiati i nuclei classici: famiglie composte da quattro persone, secondo la tipologia padre, madre e due figli; con l'aggiunta di un componente non giocatore nella figura di uno dei nonni. Sono possibili deroghe: qualcuno dei familiari della medesima squadra potrebbe essere scelto tra i parenti prossimi: zii, cugini, nipoti, nel caso fosse dimostrata un'assidua la convivenza o la frequentazione intensa con il nucleo familiare prescelto.

Riguardo i bambini della famiglia, la loro età deve essere compresa fra i 7 ed i 15 anni.

Le famiglie devono essere rappresentative dei nuclei familiari più diffusi in Italia, oppure rappresentare interessanti, curiosi o sorprendenti variazioni rispetto alla composizione classica.

Prima caratteristica richiesta loro, la simpatia, tale da essere in grado di creare empatia con il pubblico e quindi partecipazione da parte di chi ci segue da casa.

Pertanto sono privilegiate famiglie estroverse e divertenti, composte da soggetti motivati a fare del loro meglio senza inibizioni.

Considerata la natura delle prove che dovranno sostenere, sarà richiesto che la madre o il padre siano figure abbastanza atletiche e in grado di sostenere la fatica senza rischi di cedimento né di infortuni per la propria salute. Per questa ragione sarà prestata la massima attenzione all'eventuale presenza di malattie o alla inadeguatezza fisica dei candidati. Se qualcuno di loro dovesse palesare una condizione fisica a rischio, tale da potere pregiudicare il corretto e soddisfacente svolgimento delle sfide, sarà meglio non sceglierlo.

Si farà in modo di privilegiare la varietà territoriale nella provenienza dei concorrenti, scegliendo le famiglie in maniera tale da avere rappresentate tutte le aree del Paese e il maggior numero di diverse regioni, in modo da avere accenti e dialetti diversi.

Alla famiglia prescelta, nella totalità dei suoi componenti, viene richiesta la piena disponibilità per tutte le date in cui è necessaria la presenza in studio, dalle prove dei giochi alla registrazione della puntata, nonché il loro impegno nella registrazione degli RVM.

Le famiglie, per candidarsi a essere valutate dalla redazione e dagli autori indicati da LDM, dovranno telefonare ai numeri 06.68309339 oppure 06.68211092 e lasciare una breve presentazione in segreteria. I numeri sono attivi 24 ore su 24 a partire da giovedì 12 aprile fino a domenica 27 maggio.

Tutte le famiglie saranno successivamente richiamate dalla redazione LDM per una breve intervista telefonica attraverso la quale verificare il numero dei componenti (figli, etc.), l'età delle singole persone, la provenienza geografica e altri aspetti che possano caratterizzarla.

Settimanalmente si organizzeranno dei casting in varie zone d'Italia ai quali saranno invitate a partecipare le famiglie sentite telefonicamente e ritenute idonee alla partecipazione al programma: nel corso dei provini, i candidati saranno intervistati e ripresi dalla redazione LDM, alla presenza di uno degli autori del programma. Durante l'incontro è fondamentale capire il carattere e la genuinità dei membri della famiglia, oltre a constatarne il livello fisico e atletico per poter affrontare i giochi senza che nessuno possa correre pericoli derivanti dalla forma fisica.

La scelta delle singole famiglie che parteciperanno al programma verrà effettuata ad insindacabile giudizio degli autori.

3. REGOLAMENTO GENERALE

SI PRECISA CHE I GIOCHI DI CUI ALLE PRESENTI SCHEDE SARANNO SVOLTI SECONDO LO SPECIFICO MECCANISMO IVI PREVISTO E CHE LA DESCRIZIONE DEI MECCANISMI DI SVOLGIMENTO DEI GIOCHI MEDESIMI DI CUI ALLA PARTE GENERALE DEL REGOLAMENTO HA CARATTERE ESCLUSIVAMENTE E MERAMENTE ESEMPLIFICATIVO SENZA AVERE ALCUNA VALENZA AI FINI DELLO SVOLGIMENTO EFFETTIVO DEI GIOCHI LE CUI REGOLE DI SVOLGIMENTO SONO PRESCRITTE E STABILITE SOLO ED ESCLUSIVAMENTE DALLE SCHEDE ESPLICATIVE AD ESSI RELATIVE.

Mi gioco la nonna è un programma al quale partecipano due famiglie di 4 componenti (padre + madre + due figli).

Il programma si articola in una serie di giochi che le famiglie affronteranno individualmente, in coppia o in collettivo.

Nel gioco finale la famiglia campione avrà la possibilità di raddoppiare la cifra guadagnata durante la partita, fino a un montepremi di 50.000 € in gettoni d'oro. Nel caso in cui la famiglia campione non superi il gioco finale (N.B. nel caso rompa soltanto il primo porcellino), la famiglia non guadagnerà nulla.

Ogni puntata si articola in una serie di Prove e Sfide, alcune fisse altre variabili. Il numero di Prove e di Sfide dipende dalla lunghezza della scaletta e sarà stabilito dalla Produzione.

La sequenza dei giochi che compongono le puntate può essere intercambiabile a insindacabile giudizio degli autori previa comunicazione ai concorrenti impegnati.

Le Prove e le Sfide sono a conoscenza delle due famiglie, che avranno l'opportunità di allenarsi nel/i giorno/i precedenti per poterle affrontare al meglio durante la registrazione della gara.

Le prove permettono di formare e incrementare il budget familiare, che alla fine la famiglia campione potrà vincere in parte, in totale, raddoppiare, o perdere del tutto. Soltanto la famiglia campione avrà la possibilità di guadagnare la cifra realizzata durante la gara, l'altra famiglia perde tutto.

Prima dello svolgimento delle Prove o delle Sfide, la famiglia può “giocarsi” la nonna. La nonna ha il valore di jolly, ovvero è un handicap positivo, che permette di aggiungere un bonus al risultato ottenuto dalla famiglia in quello specifico gioco. La nonna si cimenterà in un gioco per incrementare il valore del bonus.

Il jolly-nonna può essere giocato una sola volta durante la puntata, e solamente durante una delle Prove o delle Sfide.

Entrambe le famiglie possono giocare il jolly-nonna nello stesso gioco.

Il bonus-nonna verrà inserito nel regolamento generale dei giochi della puntata e i concorrenti ne saranno informati prima della registrazione della stessa.

Qui di seguito vengono descritte le caratteristiche delle diverse prove e sfide di una puntata standard (delle Prove e Sfide, diverse in ogni puntata, si illustra soltanto il meccanismo base. Per le descrizioni delle singole prove si rimanda alla scaletta delle varie puntate).

Tapis roulant ad accumulo

E' il gioco fisso di apertura.

La famiglia si trova all'inizio in piedi su una giostra girevole. Quando il cilindro centrale diventa verde, un componente della famiglia può salire sul tapis roulant collegato alla giostra, e lo percorre fino alla prima barriera. Per superare la barriera il giocatore deve rispondere a una domanda (di vario genere). Se risponde esattamente, la barriera si alza e il giocatore può raggiungere la seconda barriera, che supera con lo stesso meccanismo, e così la terza. Dopo che il giocatore ha superato la terza barriera, e ha premuto il pulsante alla fine, può partire un altro giocatore della famiglia, che completa il tapis roulant con lo stesso meccanismo. La prova si considera conclusa quando il quarto giocatore della famiglia ha superato la terza barriera del tapis roulant e ha premuto il pulsante.

Il tapis roulant è una prova ad accumulo. Ciascuna famiglia parte con la stessa cifra iniziale (es. 10.000 euro). La cifra diminuisce di un tot (es. 25 euro) per ogni secondo consumato. Alla fine la cifra rimasta viene guadagnata dalla famiglia e va a costituire il suo budget iniziale, che la famiglia potrà incrementare vincendo i giochi seguenti.

Se nel tapis roulant la famiglia scende a zero, non guadagna nulla.

Le Prove

Le Prove sono giochi che le famiglie disputano individualmente, oppure a 2, a 3 o a 4 giocatori.

Le famiglie sono libere di scegliere quali componenti far giocare in una prova, a eccezione delle prove (indicate dalla Produzione) che richiedono giocatori obbligati.

Le famiglie hanno la possibilità di allenarsi per le prove nel/i giorno/i precedente la registrazione. La famiglia che si aggiudica la Prova, ha diritto al premio del Salvadanaio. Potrà cioè scegliere un salvadanaio fra un numero di salvadanai contenenti cifre variabili. La cifra vinta va a incrementare il budget familiare.

In una puntata si svolgeranno 2 (o più) prove. Il numero delle prove è a insindacabile giudizio della produzione, dipendendo dalla lunghezza della scaletta del programma.

Le Prove possono effettuarsi in parallelo (cioè in contemporanea) o in manche.

I Salvadanai

Dopo ogni Prova, la famiglia vincente ha diritto a un premio. La famiglia viene invitata dal conduttore a scegliere un salvadanaio fra 5 (o più). Ciascuno contiene una cifra, di ammontare variabile. Il salvadanaio viene rotto, e la cifra contenuta fa crescere il budget guadagnato dalla famiglia fino a quel momento.

Le Sfide

Ogni famiglia “porta” un gioco da casa, al quale sfida la famiglia avversaria. Questo particolare gioco si chiama Sfida, e ha modalità diversa dalla Prova.

La Sfida viene proposta dalla famiglia, o suggerita dalla Produzione alla famiglia stessa. In ogni caso, sarà soltanto la Produzione a vagliare tutte le proposte e a scegliere i giochi più adatti con i quali realizzare le Sfide.

La Sfida prevede uno o più giocatori. Alla Sfida, così come alle Prove, giocano i componenti della famiglia corrispondenti (bambini/bambini, madre/madre, papà/papà), salvo altre indicazioni da parte della Produzione.

Prima di ogni sfida ciascuna famiglia scommette sul proprio giocatore una cifra a sua scelta, purché in proprio possesso.

Nella prima Sfida, la cifra scommessa non potrà superare la metà del budget della famiglia in svantaggio (es.: Famiglia A 5.000 € – Famiglia B 6.000 €. Scommessa massima 2.500 €).

Nella seconda Sfida la cifra scommessa potrà arrivare al totale della cifra in possesso della famiglia in svantaggio (es.: Famiglia A 15.000 € – Famiglia B 10.000 €. Scommessa massima 10.000 €).

La famiglia che si aggiudica la Sfida vince la cifra scommessa, e la sottrae al budget della famiglia avversaria.

Le Sfide in ogni puntata sono almeno due: la famiglia A sfida la B, la B sfida la A. La Produzione si riserva di aumentare il numero di sfide, che comunque dovranno essere sempre in numero pari (2-4 ecc.).

La Sfida si gioca con la scommessa. Dunque, dopo la sfida la famiglia vincente NON gioca i Salvadanai.

Le Sfide possono effettuarsi in parallelo (cioè in contemporanea) o in manche.

In caso di parità, in cui nessuno vince la sfida, la cifra scommessa viene decurtata dal budget di entrambe le famiglie, mentre nel caso in cui entrambe le famiglie vincono la sfida con risultato paritario, il budget resta invariato.

Gioco prefinale – Faccia a Faccia

Giocano tutti i componenti delle due famiglie, uno opposto all'altro secondo le età (bambini contro bambini – mamma contro mamma – papà contro papà).

Faccia a faccia è un gioco psicologico e di conoscenza di grande tensione.

Ciascun giocatore ha davanti a sé un pulsante.

Il conduttore comincia a elencare affermazioni false (es.: Pinocchio è nato a Palermo).

Il conduttore ogni tanto dice una frase vera (es.: L'Italia ha vinto il Mondiali di Calcio nel 2006).

Il concorrente può prenotarsi quando vuole premendo il pulsante.

Se indovina (cioè se la frase è vera) elimina l'avversario diretto davanti a sé.

Se sbaglia (cioè se quella frase è falsa) si autoelimina.

Se un giocatore si prenota, vince la manche, e il suo avversario diretto è già stato eliminato, il giocatore che ha vinto la manche indica un altro giocatore avversario a sua scelta, che verrà eliminato definitivamente dal gioco.

La tipologia di domande terrà conto delle diverse caratteristiche dei giocatori in campo.

Vince il *Faccia a faccia*, e diventa campione, la famiglia che riesce a eliminare tutti i componenti della famiglia avversaria.

Gioco finale – 5 piccoli porcellin

Tutti i componenti della famiglia salgono a cavalcioni di un enorme maiale, che si trova a una certa distanza da 5 porcellini più piccoli, numerati da 1 a 5, collocati su una parete di fronte a loro.

Un componente della famiglia è bendato, ed è provvisto di un meccanismo di puntamento (es.: spot con fascio di luce, ecc).

Un compagno ha il compito di guidare il giocatore bendato (dicendo destra-sinistra-su-giù), in modo che punti via via tutti i porcellini, in ordine crescente (partendo dall'1 al 5, tenendo presente che la disposizione dei porcellini è casuale, es.: 3-1-5-2-4). Quando la luce (o altro meccanismo) centra il porcellino giusto, il giocatore dice "Fuoco!", e il porcellino viene rotto da uno strumento apposito.

Solo se la famiglia rompe tutti i 5 porcellini raddoppia e vince la cifra guadagnata fino a quel momento. Se rompe soltanto un porcellino, la famiglia non guadagna nulla. La famiglia ha a disposizione 1 minuto per effettuare il gioco.

Il numero di porcellini rotti corrisponde a premi di valore crescente.

Rompe 1 porcellino, non vince nulla

Rompe 2 porcellini, vince la metà della cifra guadagnata fino a quel momento

Rompe 3 porcellini, rimane con del la metà cifra guadagnata fino a quel momento

Rompe 4 porcellini, vince l'intera cifra guadagnata fino a quel momento

Se rompe 5 porcellini, raddoppia e vince l'intera cifra guadagnata fino a quel momento.

Non è previsto che la famiglia campione ritorni nella puntata seguente.

4. DESCRIZIONE GIOCHI

Puntata 1

Tapis roulant

Prova iniziale ad accumulato. Si gioca in due manche. (v. regolamento generale).

N.B.: Prima dello svolgimento delle Prove o delle Sfide, la famiglia può “giocarsi” la nonna. La nonna ha il valore di jolly, ovvero è un handicap positivo, che permette di aggiungere un tot al risultato ottenuto dalla famiglia in quello specifico gioco.

Il jolly-nonna può essere giocato una sola volta durante la puntata, e solamente durante una delle Prove o delle Sfide.

Entrambe le famiglie possono giocare il jolly-nonna nello stesso gioco e usufruire dello stesso vantaggio.

Il bonus-nonna verrà inserito nel regolamento generale dei giochi della puntata e i concorrenti ne saranno informati prima della registrazione della stessa.

L'Elettricista (prova)

Due concorrenti a famiglia. Prova in parallelo.

Su un soffitto piazzato a una certa altezza da terra sono collocate alcune lampadine spente, posizionate a differenti altezze.

Il concorrente, in un tempo prestabilito, deve cercare di accendere il maggior numero di lampadine.

Il compagno lo aiuta posizionando alcuni blocchetti di polistirolo, in modo che formino una piccola scala per il giocatore che deve accendere.

Il giocatore che accende non può mai toccare terra, ma deve avanzare lungo il percorso di blocchetti che gli compagno gli prepara.

Se il giocatore-accenditore tocca terra, la famiglia perde la prova.

Vince la famiglia che, al termine del tempo stabilito, ha acceso il maggior numero di lampadine.

Salvadanaio

Lo gioca la squadra vincente (vedi regolamento generale)

Ciabatte (sfida)

Un concorrente a famiglia. Due manche.

Il giocatore è a piedi nudi. Davanti a lui una fila di ciabatte. Deve infilarle una alla volta e lanciarle verso una serie di cilindri luminosi, cercando di colpirli.

Vince il concorrente che riesce a buttare giù tutti i cilindri col minor numero di ciabatte o che, consumate tutte le ciabatte, ha buttato giù il maggior numero di cilindri nel tempo prestabilito.

La famiglia vincente sottrae alla perdente la cifra della propria scommessa.

L'Aspirapolvere (prova)

Un concorrente a famiglia. Prova in parallelo.

Ciascun concorrente dispone di un tubo aspiratore. Il concorrente si trova all'interno di un corridoio delimitato da pareti alte circa 20 cm. Al via vengono fatte rotolare nel corridoio un numero imprecisato (uguali per entrambi) di palline colorate

Il concorrente deve cercare di aspirare il maggior numero di palline (che vanno a finire in un grande contenitore alle sue spalle) così da ripulire tutto il corridoio.

Vince il concorrente che riesce per primo ad aspirare tutte le palline o che, nel tempo prestabilito, è riuscito a ripulire il tratto più lungo di corridoio (marcato a intervalli da una serie di strisce rosse orizzontali numerate); in quest'ultimo caso vince il concorrente che è avanzato di più. Il tratto di corridoio si considera pulito quando tutte le palline di quel tratto sono state aspirate. Anche la presenza di una sola pallina non aspirata fa considerare il tratto non ripulito. Il risultato si calcola dal numero di striscia valido.

Salvadanaio

Lo gioca la squadra vincente (vedi regolamento generale)

Bicchieri (sfida)

Un concorrente per famiglia. Prova in parallelo.

Ciascun concorrente si posiziona davanti a una torre di bicchieri, di uguale altezza e di numero di bicchieri per entrambi. Tra un piano e l'altro è collocato un fazzoletto di seta. Si gioca un turno ciascuno. Il concorrente deve togliere il fazzoletto che si trova nel piano più alto, cercando di non far cadere i bicchieri.

Il primo concorrente che fa cadere anche un solo bicchiere, ha perso (sempre che anche l'altro non li faccia cadere). Se entrambi fanno cadere i bicchieri al proprio turno, le famiglie perdono entrambe la cifra scommessa, che viene decurtata dal loro budget.

Prefinale

(v. regolamento generale)

Finale - 5 piccoli porcellin

(v. regolamento generale)

Puntata 2

Tapis roulant

Prova iniziale ad accumulo. Si gioca in due manche. (v. regolamento generale).

N.B.: Prima dello svolgimento delle Prove o delle Sfide, la famiglia può “giocarsi” la nonna. La nonna ha il valore di jolly, ovvero è un handicap positivo, che permette di aggiungere un tot al risultato ottenuto dalla famiglia in quello specifico gioco.

Il jolly-nonna può essere giocato una sola volta durante la puntata, e solamente durante una delle Prove o delle Sfide.

Entrambe le famiglie possono giocare il jolly-nonna nello stesso gioco e usufruire dello stesso vantaggio.

Il bonus-nonna verrà inserito nel regolamento generale dei giochi della puntata e i concorrenti ne saranno informati prima della registrazione della stessa.

Chi ha rubato la marmellata? (prova)

Un giocatore. Si gioca in parallelo.

Il giocatore è imbragato e assicurato a una carrucola che scorre su un'asse collocato a una certa altezza sopra la sua testa. Il giocatore tiene i piedi agganciati a delle tavolette con velcro posto nella faccia inferiore.

Obiettivo del giocatore è salire su altre tavolette coperte di velcro, che si trovano via via lungo un percorso. In questo modo può “incollarle” e diventare abbastanza alto da riuscire a prendere un barattolo di marmellata in cima a un armadio, altrimenti non raggiungibile.

Le varie tavolette gli verranno passate da un familiare.

Vince il gioco il concorrente che riesce per primo ad afferrare il barattolo.

Salvadanaio

Lo gioca la squadra vincente (vedi regolamento generale)

Uova (sfida)

Un concorrente per famiglia. Si gioca in parallelo.

Ciascun concorrente ha davanti a sé una fila di uova, ciascuna posizionata dentro un portauovo. Davanti a ciascun portauovo pieno si trova un portauovo vuoto.

Obiettivo del concorrente è soffiare sulle uova in modo da farle saltare nel portauovo vuoto.

Il concorrente non può toccare le uova con le mani.

Le uova che cadono sulla base, o in terra, non possono essere recuperate anche se non si sono rotte.

Al termine del tempo prestabilito, vince la sfida il concorrente che ha fatto saltare il maggior numero di uova dai contenitori pieni a quelli vuoti. La famiglia vincente guadagna la cifra scommessa e la sottrae al budget della famiglia avversaria.

Prova elastico (prova)

Due concorrenti per famiglia. Prova in parallelo. A un concorrente viene fissato alle spalle un elastico lungo 6 metri circa. Il concorrente con l'elastico deve andare a recuperare grandi tasselli che deve passare al compagno. L'elastico teso rallenta la corsa del concorrente che ha però la possibilità di avanzare aiutandosi con una speciale parete piazzata a terra. La parete è forata e permette al giocatore di agganciarsi ai suoi fori e di avanzare a fatica (in posizione "percorso di guerra marines"), fino a raggiungere lo spazio dove sono piazzati i tasselli. A ogni tentativo il giocatore può recuperare un solo tassello, poi si lascia scivolare verso il compagno, gli consegna il tassello e, mentre il compagno colloca la tessera al posto giusto, parte per recuperare un altro tassello.

Vince la prova la coppia che riesce a completa il quadro nel minor tempo.

Salvadanaio

Lo gioca la squadra vincente (vedi regolamento generale)

Frisbee (sfida)

Due concorrenti ragazzi per famiglia. Due manche.

Un concorrente lancia i frisbee, l'altro glieli passa.

Obiettivo del gioco è fracassare il vetro di una serie di finestre, in un pannello che riproduce la facciata di una casa, lanciando una serie di frisbee. Ogni volta che il concorrente centra una finestra e rompe il vetro, si accende la lampada all'interno.

Vince la sfida la coppia che, in un tempo dato, riesce a rompere il maggior numero di finestre, facendo accendere le lampade corrispondenti. La famiglia vincente guadagna la cifra scommessa e la sottrae al budget della famiglia avversaria.

Prefinale

(v. regolamento generale)

Finale - 5 piccoli porcellin

(v. regolamento generale)

Puntata 3

Tapis roulant

Prova iniziale ad accumulo. Si gioca in due manche. (v. regolamento generale).

N.B.: Prima dello svolgimento delle Prove o delle Sfide, la famiglia può “giocarsi” la nonna. La nonna ha il valore di jolly, ovvero è un handicap positivo, che permette di aggiungere un tot al risultato ottenuto dalla famiglia in quello specifico gioco.

Il jolly-nonna può essere giocato una sola volta durante la puntata, e solamente durante una delle Prove o delle Sfide.

Entrambe le famiglie possono giocare il jolly-nonna nello stesso gioco e usufruire dello stesso vantaggio.

Il bonus-nonna verrà inserito nel regolamento generale dei giochi della puntata e i concorrenti ne saranno informati prima della registrazione della stessa.

Verba volant (prova)

Due concorrenti per famiglia. Si gioca in due manche.

Il campo di gioco è una gigantesca parete bianca che rappresenta un foglio da disegno.

Un concorrente viene imbragato e sospeso, e il compagno lo farà oscillare come un pendolo.

Il giocatore-pendolo imbraccia un lungo pennello che può intingere in un secchio di vernice. A ogni oscillazione il giocatore-pendolo cercherà di scrivere sul foglio bianco.

Prima del gioco, viene comunicata al giocatore-pendolo una parola.

L’obiettivo è far indovinare la parola scrivendola (o disegnandola) sulla parete bianca.

Il giocatore pendolo può suggerire la parola disegnandola, oppure scrivendo una lettera alla volta.

Vince la famiglia che indovina per prima la parola misteriosa.

Salvadanaio

Lo gioca la squadra vincente (vedi regolamento generale)

Ping pong rotondo (sfida)

Due concorrenti per famiglia. Si gioca in due manche.

I due giocatori devono scambiarsi palleggi giocando a ping pong mentre il tavolo tondo su cui giocano gira.

Ogni volta che sbagliano palleggio o cade una pallina, gli viene fornita un'altra pallina.

Nel tempo stabilito, vince la coppia che fa cadere il minor numero di palline.

Il Cilindrone (prova)

Un concorrente per famiglia. Si gioca in due manche.

Il giocatore, che dispone di un grande martello, ha davanti a sé un cilindro 6 metri circa (cono tronco o cilindro) diviso in varie "fette" numerate. Il concorrente deve colpire la fetta in basso con un colpo secco cercando di farla saltare via dal cilindro senza farlo cadere. Se il tentativo ha successo, il giocatore prova con la fetta successiva. Il punteggio è determinato dal numero di fette tolte dal cilindro. Vince il giocatore che toglie via più fette dal cilindro senza farlo crollare.

Salvadanaio

Lo gioca la squadra vincente (vedi regolamento generale)

Pugilato (sfida)

Il giocatore con i guantoni da boxe deve colpire un punching ball più volte possibile (il numero dei colpi viene conteggiato da un contatore che si trova in corrispondenza della battuta del pallone). Ogni volta che il punching ball colpisce il contatore, in punto guadagnato.

Vince il giocatore che, nel tempo prestabilito, ha realizzato il punteggio maggiore.

Prefinale

(v. regolamento generale)

Finale - 5 piccoli porcellin

(v. regolamento generale)

5. GESTIONE MONTEPREMI

Budget disponibile: 25.000 € / puntata x 3 puntate = 75.000 € in gettoni d'oro.

Vincite previste: la famiglia può arrivare con max 25.000 € al giocofinale, con la possibilità di raddoppiare, vincendo 50.000 € in gettoni d'oro. Si ipotizza che la spesa complessiva, tra raddoppi pieni + raddoppi con cifre minori + vincite senza raddoppio, non supererà i 75.000 € in budget.

Tapis Roulant: 10.000 € di partenza, a scalare 25 € al secondo (previsione media superamento gioco 2' circa, costo 25 x 120' = 3.000 €). Le famiglie cominciano con 7.000 € circa di budget.

Prove + Salvadanai: 5 salvadanai. Valori 1 – 2 – 3 – 4 – 5 ... mila € euro.

Sfide: 2 sfide, dall'esito imprevedibile. Unica limitazione: nella prima sfida si può scommettere al massimo una cifra pari alla metà del budget della famiglia in svantaggio (per impedire che una famiglia, scommettendo l'intero budget nella prima sfida, possa ritrovarsi o far ritrovare la famiglia avversaria con zero euro da scommettere nella seconda sfida). Nella seconda sfida invece si può scommettere anche l'intero budget della famiglia in svantaggio.

Gioco finale: 5 porcellini numerati da 1 a 5, posizionati in ordine sparso (es.: 3 – 5 – 1 – 4 – 2). Solo se la famiglia riuscirà a romperli tutti e 5 potrà raddoppiare la cifra con la quale si presenta al gioco finale. La progressione è la seguente:

- 0 porcellini rotti, si perde tutto.
- 1 porcellino rotto, si vince il 10% del budget accumulato durante la puntata.
- 2 porcellini rotti, si vince il 50% del budget accumulato durante la puntata.
- 3 porcellini rotti, si vince l'intera cifra guadagnata in puntata.
- 4 porcellini rotti, si vince l'intera cifra guadagnata in puntata.
- 5 porcellini rotti, si vince il doppio del budget accumulato durante la puntata.

Vincita massima 50.000 €

E' possibile solo nel caso che la famiglia campione vinca tutti i giochi, trovi i salvadanai più alti, e raddoppi nel gioco finale! Secondo la seguente tabella:

Tapis roulant – 8.000 € (cifra ipotetica se gioco viene superato in 1'20", ottimo tempo)

Prima prova – vince e apre salvadanaio 5.000 €. Totale 13.000 €.



Prima sfida – scommette 4.000 € (metà budget della famiglia avversaria) e vince. Totale 17.000 €.

Seconda prova – vince e apre salvadanaio 4.000 €. Totale 21.000 €.

Seconda sfida – scommette 4.000 € (budget rimasto alla famiglia avversaria) e vince. Totale 25.000 €.

Gioco finale – rompe 5 porcellini e raddoppia 25.000 €. Totale 50.000 €.

La famiglia che non accederà al gioco finale riceverà come premio una crociera nel Mediterraneo della durata complessiva di 8 giorni e 7 notti per 5 persone.

La famiglia che parteciperà al gioco finale vincerà, oltre al premio in gettoni d'oro, lo stesso premio della famiglia già eliminata, ovvero una crociera nel Mediterraneo per 5 persone, della durata complessiva di 8 giorni e 7 notti.

Il periodo di fruizione della crociera è dal 9 al 16 settembre 2012. I trasferimenti, le escursioni e tutte le spese di bordo saranno a carico dei passeggeri.

TUTTE LE SOMME IN DENARO SONO DA CONSIDERARSI ESCLUSIVAMENTE IN GETTONI D'ORO.