Un Ponte di storie 2026

Caccia al Tesoro, regolamento

1) Ogni squadra è composta da bambine e bambini tra gli 8 e i 13 anni. Ogni squadra deve avere un minimo di 4 partecipanti e un massimo di 6 e deve essere seguita per tutto il tempo di gioco da un adulto accompagnatore (caposquadra) che è di fatto il responsabile della sicurezza e dell'incolumità dei minori durante il gioco; il caposquadra metterà a disposizione un numero di telefono mobile per alcune fasi del gioco.

2) Non sono ammesse squadre di sole femmine o soli maschi: ci deve essere almeno un rappresentante dell'altro sesso (meglio 2 o 3!)

3) Ogni squadra si presenterà avendo scelto un nome, in armonia con il tema del Festival Un Ponte di store 2026: SI PUO'. Ciascun membro della squadra indosserà, o avrà con sé, un elemento (oggetto, capo di abbigliamento, trucco sul viso…) che lo identifica come segno di appartenenza alla squadra.

4) Il ritrovo è previsto alle ore 14.15 in Piazza Luini per l'appello delle squadre, il ripasso del regolamento e la consegna della prima busta. Il via (da Piazza Luini) sarà alle 15. La caccia al tesoro durerà al massimo 2 ore: per le 17.00 (anche se il percorso non fosse completato) tutte le squadre devono rientrare al punto di partenza Il terreno di gioco è il centro storico di Ponte in Valtellina, nella porzione evidenziata dalla mappa consegnata ad ogni squadra; ogni squadra dovrà completare il percorso previsto (prove e tappe) e indicato sul ruolino di marcia consegnato alla partenza.

5) In alcune fasi del gioco servirà utilizzare lo smartphone dell'adulto di riferimento (meglio ancora un tablet: così alcune info o istruzioni si leggono tutti insieme) ed è dunque importante che smartphone o tablet abbiamo la possibilità di collegarsi alla rete per accedere alla piattaforma Kahoot (applicazione scaricabile in pochi istanti da Play Store, AppGallery, App Store…). Nessun membro della squadra deve avere con sé uno smartphone.

6) Le prove non hanno un punteggio: ogni prova superata permette alla squadra di proseguire nel suo percorso: vince la squadra che supera per bene tutte le prove nel minor tempo possibile: vale l'orario in cui si torna al tavolo della giuria (che è anche il punto di partenza). La squadra deve organizzarsi per coinvolgere sempre tutti i suoi membri, in armonia, dividendosi i ruoli e valorizzando tutte le caratteristiche dei giocatori. Fondamentale è il buon clima di gioco all'interno della squadra in modo che tutti possano sentirsi protagonisti: durante le prove di tappa anche più piccoli avranno la possibilità di esprimersi, mentre i più grandi potranno aiutare i compagni. Come in ogni grande avventura la chiave del successo è l'armonia della squadra e la valorizzazione delle diversità. In questo modo la squadra potrà accumulare dei bonus da 1 minuto (che verranno scalati

dal tempo finale). Se la squadra gioca male i giudici di ogni tappa potranno assegnare delle penalità (malus da un minuto da aggiungere al tempo finale).

7) L'adulto di riferimento (caposquadra) non entrerà mai in gioco: tutte le prove dovranno esser superate solo dalla squadra.

8) Giudici insindacabili, inappellabili, universali, supremi, giusti, severi saranno i membri individuati dall'Associazione Un Ponte di Storie, oltre ad Andrea Vico.