

# *La Grande Caccia al Tesoro*

## **Regolamento**

1) Ogni squadra è composta da bambine e bambini tra i 6 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; È possibile iscriversi fino alle ore 12.00 del 2 ottobre, tramite il link che trovate su **unpontedistorie.it** nella pagina **Iscrizione Eventi**.

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 la parola del Festival: il TEMPO. 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 via è previsto alle ore 14.30; da Piazza Bernardino Luini. La caccia al tesoro durerà al massimo 2 ore e 30 minuti: 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 avrà da superare 7 tappe e alcune prove.

5) 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). Obiettivo del gioco è che i componenti della squadra lavorino tutti insieme, in armonia, dividendosi i ruoli e valorizzando tutte le proprie caratteristiche. Fondamentale è il buon clima di gioco all'interno della squadra, in modo che tutti possano sentirsi protagonisti: durante le prove di tappa anche i 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 di 30" (che verranno scalati dal tempo finale). Se la squadra gioca male, i giudici di ogni tappa potranno assegnare delle penalità (malus da 30" da aggiungere al tempo finale).

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

7) Giudici insindacabili, inappellabili, universali, supremi, giusti, severi sono Oriana Picceni e Francesca Franchetti.

**Andrea Vico**