

SPIELMODUS | FAQ | PUNKTESYSTEM

- Alle Infos zur Challenge unter <u>alpenverein.it/pfiff</u>
- **Beginn der Challenge:** Offizieller Startschuss bei der Jahresversammlung 2025 des AVS Referats Jugend & Familie am 15. November 2025 in Algund
- Dauer der Challenge: 31. März 2027
- Die Challenge wird in 2 Kategorien ausgetragen
 - Kategorie Jugendgruppen
 - Kategorie Familiengruppen
- Die Reihenfolge bei der Lösung der 7 Aufgaben spielt keine Rolle
- Es müssen nicht zwingend alle Aufgaben bewältigt werden
- Es müssen nicht immer dieselben Teilnehmer:innen dabei sein
- Zur Dokumentation und Punkteberechnung ist es notwendig, dass bewältigte Aufgaben und die Lösungen ins Forms-Formular (Link auf der AVS-Website) eingegeben werden
- Die Aktionen werden im Idealfall bei der Ausschreibung mit dem Murmele-Logo versehen und als Aktionen "Mit Pfiff durchs Land" ausgeschrieben
- Alle teilnehmenden Kinder/ Jugendlichen erhalten eine Broschüre für sich selbst zum individuellen Gestalten. Ein:e Jugendleiter:in verwaltet zudem eine Gruppenbroschüre die sie/er oder die Gruppe gemeinsam ausfüllt und gestaltet. Am Ende der Challenge reichen alle Gruppen ihre "Gruppen-Broschüre" im AVS Jugendbüro ein. Die Kinder dürfen ihre persönliche Broschüre als Erinnerung behalten.

PUNKTESYSTEM

- Pro vollständig und richtig gelöster Aufgabe: + 10 Punkte
- Bewältigung aller Aufgaben der Challenge: + 20 Punke
- Pro Aufgabe, die zusammen mit einer jeweils anderen AVS Jugend- bzw. Familiengruppe (nicht immer derselben) gemeinsam bewältigt wird: + 5 Punkte
- Pro Aufgabe, die mit Öffis, dem Fahrrad oder zu Fuß erreicht wird: + 10 Punkte
- Pro Aufgabe, die in einem anderen Bezirk (Pustertal, Unterland, etc.) als dem eigenen bewältigt wird: + 3 Punkte
- Für die Bewältigung der 4 ortsgebundenen Aufgaben (Aufhofen, Castelfeder, Waalweg im Vinschgau und Achenrainschlucht) erhält ihr Extrapunkte:
 - o und zwar 10 zusätzliche Punkte für die Bewältigung von 2 Aufgaben
 - o 20 Punkte für die Bewältigung von 3 dieser Aufgaben



DANKE FÜR DIE UNTERSTÜTZUNG









