ludica.ai

BROCHURE PER SCUOLE ED ENTI
EDIZIONE 2026

GIOCO · DIDATTICA · VALORIZZAZIONE DEL TERRITORIO

Ogni luogo ha una storia. Falla giocare.

La piattaforma con cui scuole, Comuni, musei e associazioni trasformano piazze, borghi e sentieri in percorsi narrativi a tappe: si gioca a squadre, con il telefono, camminando dentro la storia del luogo.

1. Si inquadra un QR, nessuna app
2. Si segue la bussola, tappa dopo tappa
3. Si risolvono enigmi sul posto



SCUOLE · COMUNI · MUSEI · ASSOCIAZIONI

LUDICA.AI

Il territorio diventa il tabellone

Non è una visita guidata e non è un quiz: è un gioco che si svolge nel luogo reale. Ogni tappa restituisce un pezzo della storia del posto in cui ci si trova, e per andare avanti bisogna esserci davvero.

N

Orienteering

Ci si orienta davvero: direzione, distanza, bussola. Il percorso si fa con le gambe.

Geocaching

Ogni tappa è un punto preciso da raggiungere, con coordinate reali sul territorio.

?

Escape room

Enigmi che si risolvono solo stando lì: un'iscrizione, un dettaglio, una data.

“

Narrazione

Una storia lega le tappe: il luogo non si attraversa, si ascolta.

Il patrimonio c'è già. Il gioco lo tira fuori tappa dopo tappa e lo lascia addosso a chi ha giocato: molto più di un pannello letto di sfuggita.



PER TUTTE LE ETÀ — Si gioca a squadre, un telefono per gruppo: classi, famiglie, colleghi, visitatori di passaggio.

Un motore, quattro mondi

Lo stesso strumento costruisce percorsi molto diversi. Cambia il pubblico, cambia il luogo, cambia il tono del racconto: la piattaforma resta una.

SCUOLE

L'uscita didattica diventa un'indagine

La classe divisa in squadre, ognuna con il suo ordine di tappe. Enigmi e linguaggio calibrati sull'età, la storia locale imparata camminandoci dentro.

Anche al chiuso: enigmi in sequenza, in aula o in un museo.

COMUNI E PRO LOCO

Un percorso che non chiude mai

Un QR in piazza e chiunque parte quando arriva, con il suo cronometro. Il borgo si racconta anche quando l'ufficio turistico è chiuso, nella lingua del visitatore.

Con il marchio, i colori e il dominio dell'ente.

MUSEI E SITI CULTURALI

Le sale diventano capitoli

Ogni opera custodisce un indizio, ogni risposta sblocca un pezzo di racconto narrato. Il visitatore osserva più a lungo, perché sta cercando qualcosa.

Senza GPS né tappe da gestire, per gli spazi interni.

ASSOCIAZIONI ED EVENTI

La festa ha un gioco tutto suo

Cacce al tesoro con storia, audio e colpi di scena per sagre, rievocazioni e city game. Squadre in parallelo, regia in diretta, premiazione davanti a tutti.

Il finale si proietta: classifica, foto e racconto.

Il telefono dalla parte giusta della lezione

Lo smartphone smette di essere una distrazione e diventa lo strumento dell'uscita. Le squadre si muovono in autonomia, discutono, sbagliano e riprovano: l'argomento si impara camminandoci dentro invece che leggendolo.



COSA METTE IN GIOCO

01 **Orientamento** — direzione, distanza, lettura della mappa

02 **Lavoro di squadra** — un solo telefono che guida, tutti che cercano

03 **Osservazione** — un'iscrizione, una data, un dettaglio di facciata

04 **Storia e arte locali** — raccontate come una trama, non come una scheda

05 **Lingue straniere** — lo stesso percorso giocato in un'altra lingua

PER IL DOCENTE

Un'area sicura

Si disegna il perimetro di gioco: chi esce riceve un avviso e il docente lo vede subito.

Un tempo massimo

Conto alla rovescia sui telefoni: allo scadere tutti rientrano al punto di ritrovo.

Nessun account

Gli studenti entrano con un QR e il nome della squadra: niente registrazioni né app.

Prima di partire, il docente gioca ogni tappa dal suo telefono con la posizione simulata, senza muoversi da scuola.



Valorizzare il territorio, una tappa alla volta

Per un Comune, una Pro loco o un ecomuseo il percorso è un modo nuovo di raccontare ciò che già c'è: chiese, fontane, botteghe, scorci. Il visitatore non legge il luogo, lo attraversa e lo interroga.

PATRIMONIO E CREATIVITÀ

Storie scritte a partire dai luoghi reali, con voce narrante, musica e immagini: il patrimonio diventa trama.

ACCOGLIENZA IN PIÙ LINGUE

Il visitatore trova già la lingua del suo telefono e può cambiarla: testi e narrazione lo seguono.

TURISMO LENTO E A PIEDI

Percorsi calcolati sulle distanze a piedi reali, con tempi e dislivello. Le squadre ricevono ordini di tappe diversi: niente code nello stesso punto.

ZERO INFRASTRUTTURA

Basta una locandina con il QR. Il gioco funziona anche dove il campo è debole: i contenuti si scaricano prima di partire.

SEMPRE APERTO

Nessun operatore da presidiare: ogni gruppo parte quando arriva, con il proprio cronometro, entro le regole che fissate voi.

IL PARERE DI CHI GIOCA

Un questionario di fine partita, tradotto e con indice di gradimento, con risultati esportabili.

Locandine A4 con il QR pronte da stampare, una per lingua, e una slide 16:9 da proiettare all'accoglienza.

Dal QR alla classifica

Il giocatore non installa nulla: inquadra un codice e l'avventura comincia. Si gioca dal browser del telefono, all'aperto con il GPS o al chiuso in sequenza.



1

Inquadra il QR

Nome e motto della squadra, una foto di gruppo se l'esperienza la chiede.

2

Lobby dal vivo

Le squadre compaiono una dopo l'altra, fino al via: 3, 2, 1.

3

Segui la bussola

«Ci sei quasi»: il telefono vibra sempre più forte vicino alla tappa.

4

Risolvi l'enigma

Testo, voce e foto da ingrandire con le dita. Gli indizi costano punti: si sceglie con cura.

5

Scala la classifica

Punteggi dal vivo, bonus tempo, podio sui telefoni e attestato in PDF.

SENZA RETE

I contenuti si scaricano in lobby, le risposte si verificano sul telefono e tutto si sincronizza al ritorno del segnale.

PRIMO GIRO GUIDATO

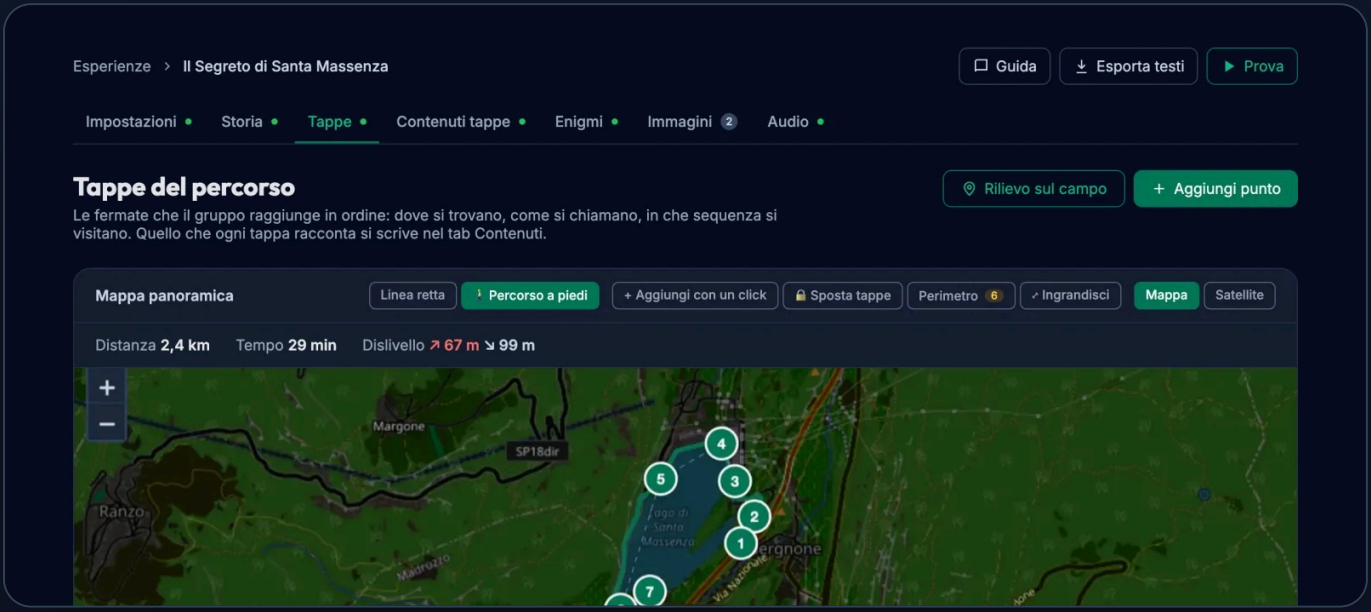
Posizione e bussola si attivano con calma prima di partire, con una prova di suoni e vibrazione. Un tour spiega la prima tappa e «Come si gioca» resta a un tocco.

UN DIARIO

Ogni capitolo sbloccato resta da rileggere: alla fine la storia si ricompone per intero.

L'AI ti aiuta a costruire, tu resti l'autore

Un pannello pensato per insegnanti, operatori culturali e volontari, non per programmatori. Si disegna il percorso sulla mappa, si scrive la storia, si scelgono gli enigmi: l'intelligenza artificiale propone, la persona decide.



Storie scritte in conversazione

Chiedi, ritocchi, blocchi ciò che ti piace, torni a una versione precedente.

Enigmi verificati

Ogni enigma generato viene controllato come risolvibile, anche partendo da una foto del luogo.

Quattro tipi di enigma

Testo libero, scelta multipla, codice, numerico: con immagine, indizi e tentativi limitati.

Voce, musica, traduzioni

Narrazione nel tono scelto e in ogni lingua; oppure la vostra voce, registrata o caricata.

Testi in PDF per chi rivede

Tutto ciò che il giocatore legge, nell'ordine in cui lo incontra, per docenti, esperti e committenti.

Rilievo sul campo

Foto scattate sul posto, tappa per tappa: promemoria o immagini degli enigmi.

Anche senza AI

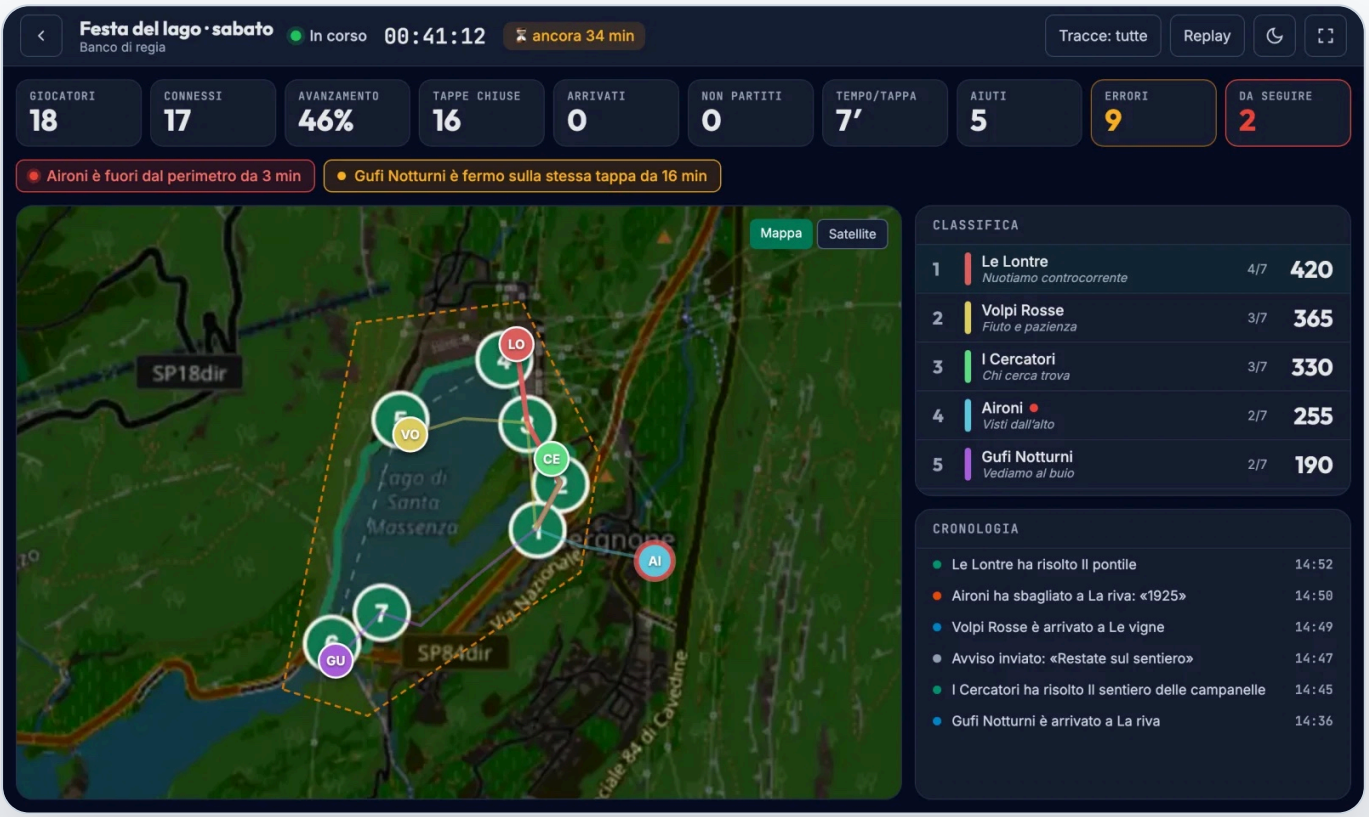
Ogni testo, enigma e voce si può scrivere e registrare a mano: l'AI è un aiuto, non un obbligo.

Costi trasparenti

Ogni generazione è rendicontata in crediti, con tetti di consumo per piano.

Dirigi l'evento, o lascialo vivere da solo

Una giornata con trenta squadre o un percorso aperto tutto l'anno: la stessa esperienza si gioca con la regia in mano o in completa autonomia.



Il banco di regia, su un monitor o un tablet: chi è dove, chi va seguito, chi è in testa.

CON REGIA

Tutto sotto controllo, in diretta

Squadre sulla mappa, avvisi per chi esce dall'area o si ferma, messaggi ai partecipanti, replay delle tracce a fine giornata.

SEMPRE APERTA

Il percorso che non chiude mai

Nessun via da dare: ogni gruppo parte quando inquadra il QR, con il proprio cronometro. Ideale per itinerari turistici e museali permanenti.

PERCORSI PER SQUADRA

Nessuna coda alle tappe

Ogni squadra riceve la sua sequenza, calcolata sulle distanze a piedi: bilanciata, sfalsata, sempre avanti, senza incroci o più corta.

Chi organizza non insegue nessuno: è il banco di regia a dire chi ha bisogno di aiuto.

La partita diventa un racconto da proiettare davanti a tutti

A fine gioco il pannello monta pochi minuti di racconto animato e narrato: i numeri della giornata, i momenti salienti, le menzioni speciali, la classifica svelata dal fondo fino al podio, la galleria delle foto delle squadre.



PROIEZIONE 16:9 · ESPORTABILE IN VIDEO

FATTI VERI

Racconta la partita giocata: l'enigma che ha messo in crisi tutti, la rimonta, il testa a testa. Il verdetto è quello della classifica ufficiale.

REGIA

Si scelgono blocchi, voce, musica e tono, da uno a tre minuti. Errori e penalità si raccontano solo se lo decidete voi.

PRIMA I TESTI

Un'anteprima completa senza voce, da rivedere e ritoccare: la narrazione parte solo con la vostra conferma.

PAGINA RICORDO

Il QR dei titoli di coda apre classifica, video e attestati su ogni telefono in sala.

Ognuno torna a casa con qualcosa. Classifica e attestato in PDF, con la foto della squadra, da scaricare o ricevere per email.

Dal sopralluogo al giorno del gioco

Ogni percorso parte da un luogo e da un pubblico precisi. Le fasi sono sempre le stesse, che lo costruiate da soli con il pannello o insieme a noi.

1. **Ascolto** ENTE E LUDICA
   Quali luoghi, per quale pubblico, con quali obiettivi didattici o turistici, in quali lingue.
2. **Rilievo sul campo** SUL POSTO
   Le tappe sulla mappa con le loro coordinate e le foto scattate lì; il percorso a piedi con distanze, tempi e dislivello.
3. **Storia ed enigmi** NEL PANNELLO
   Il racconto che lega le tappe e un enigma per ciascuna, scritti a mano o con l'aiuto dell'AI, nel tono e nell'epoca scelti.
4. **Revisione** DOCENTI ED ESPERTI
   Tutti i testi in un PDF, nell'ordine in cui il giocatore li incontra: chi conosce il luogo controlla e corregge.
5. **Voce e lingue** NEL PANNELLO
   La narrazione audio, generata o registrata, e le traduzioni nelle lingue dei visitatori.
6. **Prova** DAL TELEFONO
   Ogni tappa si gioca prima di pubblicare, con la posizione simulata.
7. **Il giorno del gioco** SUL TERRITORIO
   Locandine con il QR, regia in diretta, cerimonia finale. Oppure il percorso resta sempre aperto.

IN AUTONOMIA

Il pannello ha un manuale d'uso integrato e una lista di primi passi che accompagna la prima esperienza fino alla pubblicazione.

INSIEME A NOI

Costruiamo con voi la prima esperienza: dall'ascolto del luogo alla giornata di gioco. Le successive si duplicano in un clic.

Una piattaforma, nessun dispositivo da gestire

0	5	4	5
app da installare: si gioca dal browser	lingue dell'app: italiano, inglese, tedesco, francese, spagnolo	tipi di enigma, con indizi a punti e tentativi limitati	criteri per distribuire le squadre sulle tappe

- **Funziona anche senza rete**
  Contenuti scaricati in lobby, risposte verificate sul telefono, sincronizzazione al ritorno del segnale.
- **Sicura per i gruppi**
  Perimetro di gioco, tempo massimo e avvisi in diretta a chi organizza.
- **Al chiuso come all'aperto**
  Con il GPS sul territorio, o enigmi in sequenza in aula e nei musei.
- **Si riusa e si rinnova**
  Un'esperienza riuscita si duplica per la prossima classe o la prossima edizione.
- **Con il vostro marchio**
  Colori, logo e dominio dell'ente sull'app dei giocatori.
- **L'AI sotto controllo umano**
  Propone storie ed enigmi verificati; ogni parola si rivede e si corregge.
- **Il gradimento, misurato**
  Questionario di fine partita con indice di gradimento ed esportazione dei risultati.
- **Nessun account per chi gioca**
  Un QR e il nome della squadra: l'email si chiede solo se serve.

La tecnologia resta sullo sfondo. In primo piano ci sono **il luogo, la sua storia e le persone** che lo attraversano giocando.



11 — COMINCIAMO

Portiamo il gioco nel vostro territorio

Raccontateci il vostro luogo e il vostro pubblico: una classe in uscita, un borgo da far scoprire, una festa da animare. Costruiamo insieme la prima esperienza, e la proviamo prima che la veda un giocatore.

L'obiettivo non è sostituire insegnanti, guide e operatori culturali: è dare al loro lavoro una forma che si gioca, in più lingue e a qualunque ora.

ludica.ai

Escape room e percorsi narrativi a tappe per scuole, Comuni, musei e associazioni

CONTATTI

Cobaltica snc — Foligno (PG)

info@ludica.ai

ludica.ai