

GIOCARE CON LE PAROLE DEL DIRITTO E DELLA SCIENZA

Scopri le misteriose parole nascoste nelle leggi dello Stato e della scienza per diventare un cittadino consapevole. Attraverso una serie di attività, i partecipanti scopriranno le parole della scienza all'interno dei testi giuridici e verificheranno la polisemia di termini che possono avere significati diversi in base ai domini di riferimento.

Fra i giochi proposti ci saranno cruciverba, quiz e un laboratorio interattivo in cui i partecipanti si sfideranno nel costruire definizioni di parole "sconosciute".

tipologia: gioco da tavolo

età consigliata: 10+

A cura di

CNR - Istituto di Informatica Giuridica e
Sistemi Giudiziari (IGSG)



AMIS - CONOSCERE IL RISCHIO COSTIERO GIOCANDO

Riuscirai a gestire il rischio costiero?

Affronta tempeste, erosione e allagamenti in un gioco basato su dati scientifici reali. Prendi decisioni, confrontati con altri partecipanti e scopri come le scelte individuali influenzano l'intero sistema. Solo attraverso la cooperazione è possibile costruire territori più resilienti. Nel gioco sviluppato dal progetto europeo AMIS si vince o si perde tutti insieme.

Si simulano diversi contesti territoriali: Il tempo scorre e le condizioni evolvono fino al verificarsi di eventi critici, che richiedono un'azione coordinata. Ogni partecipante assume un ruolo specifico e prende decisioni in base alle proprie competenze e responsabilità. Il gioco si basa su una mappa, carte e dadi, che rappresentano rispettivamente il territorio, le dinamiche del rischio e l'incertezza dei processi naturali. La plancia di gioco può essere adattata a contesti scientifici reali.

tipologia: gioco da tavolo

età consigliata: 14+

A cura di

CNR - Istituto di Scienze Marine (ISMAR)



LA BATTAGLIA DELLE STAZIONI METEO - IL GIOCO DEL CLIMA

Impara il clima con il gioco sfida che trasforma i numeri della crisi climatica in una sfida avvincente. Basata su dati reali, l'esperienza ti farà toccare con mano il riscaldamento globale: confronta città, coste e montagne tra record di temperature, notti tropicali e giorni di gelo. Scoprirai come il clima colpisca diversamente i territori, trasformando la consapevolezza scientifica in una strategia vincente. Il progetto è sviluppato dal LaMMA (CNR e Regione Toscana) sui dati della Toscana.

Il gioco si basa su un mazzo di carte che riportano dati da stazioni meteo reali e ogni carta/stazione riporta dati reali (temperature, estremi, pioggia, ecc). I giocatori scelgono a turno una variabile specifica da confrontare, poi ognuno rivela il valore corrispondente dalla propria carta migliore. Il vincitore del round guadagna le carte.

tipologia: gioco di carte

età consigliata: 12+

A cura di

CNR - Istituto per la BioEconomia (IBE)
e LAMMA



GEOHUNTERS LA PROSSIMA ESPLORAZIONE INIZIA SOTTO I TUOI PIEDI



Trasformati in un vero esploratore! Unisciti alla tua squadra, studia la mappa, guadagna "caldoni" risolvendo quiz e finanzia indagini di sottosuolo. La tua missione? Progettare la soluzione geotermica perfetta, bilanciando risorse e rispetto del territorio. GeoHunters è un'avventura scientifica che trasforma i giocatori in esploratori del sottosuolo.

Divisi in squadre, osservano una mappa e pianificano indagini geologiche, geochemiche e geofisiche, finanziandole con i "caldoni" conquistati rispondendo a quiz. Ogni scelta svela nuovi indizi sulle risorse nascoste e guida verso la decisione finale: quali impianti geotermici realizzare massimizzando i benefici e bilanciando risorse e vincoli del territorio. Tra collaborazione interna e sfida tra squadre, i partecipanti sviluppano strategia, spirito critico e capacità di analisi, immedesimandosi in veri professionisti del settore.

tipologia: gioco da tavolo

età consigliata: 10-16

A cura di

CNR - Istituto di geoscienze e georisorse (IGG)



LIBRI IN TAVOLA



Mettiti alla prova in una sfida coinvolgente per scoprire gli elementi chimici nascosti dentro libri e serie TV: associa, indaga e motiva le tue scelte. Tra enigmi e intuizioni, ogni tabellone diventa un viaggio creativo e collaborativo. Un modo originale e divertente per esplorare la chimica giocando!

tipologia: gioco da tavolo

età consigliata: 10+

A cura di

CNR - Istituto di chimica dei composti organo
metallici (ICCOM)



NEL MEZZO DEI MAGHI



Un board game di ambientazione fantasy per spiegare in modo divertente a ragazzi e ragazze delle scuole secondarie di primo grado i protocolli di sicurezza informatica.

Il gioco si articola in più fasi e può essere proposto in classe, dividendo i partecipanti in gruppi. I giocatori vestono il ruolo dei postini dell'Ufficio Postale Reale, incaricati di sabotare gli incantesimi dei Maghi e delle Streghe che tramano contro il Re.

Per riuscire in questo intento, i postini devono "mettersi in mezzo" alla comunicazione, intercettando o modificando i messaggi delle forze magiche malvagie, compiendo azioni che richiamano le tecniche di "hacking", in questo caso "etico" visto che l'obiettivo è benevolo. I giocatori hanno a disposizione un kit composto da un tabellone con gli incantesimi da svelare/modificare, carte ingredienti, buste e/o cassaforti per ricevere/inviare i messaggi.

tipologia: gioco da tavolo

età consigliata: 11-14

A cura di

CNR - Istituto di informatica e Telematica (IIT),
IMT di Lucca e CINI



PLASTICHE S-CATENATE



Ti senti uno scienziato oppure un investigatore del riciclo?

Plastiche S-catenate è un gioco educativo pensato per introdurre ai bambini il concetto di riciclo chimico delle plastiche attraverso la depolimerizzazione. I partecipanti osservano diverse “plastiche” rappresentate con semplici schemi (catene di elementi collegati) e scoprono che sono formate da unità più piccole ripetute, chiamate monomeri.

Ai partecipanti vengono forniti dei lucidi trasparenti su cui è disegnato un singolo “pezzo” (monomero), accompagnato da una lettera. I bambini devono sovrapporre e confrontare i lucidi con le strutture proposte per individuare quale monomero compone ciascuna plastica.

Associando correttamente ogni monomero alla plastica corrispondente, raccolgono delle lettere che, alla fine del gioco, formano una parola chiave legata al riciclo e alla sostenibilità.

tipologia: gioco da tavolo

età consigliata: 6-12

A cura di

CNR - Istituto di Chimica dei Composti Organometallici (ICCOM)



MENDELEEV'S GARDEN



Mendeleev's Garden è un serious game educativo ispirato al Gioco dell'Oca e dedicato alla sostenibilità degli elementi della Tavola Periodica. I giocatori percorrono un tabellone a tre spirali composto dai 92 elementi naturali, in un percorso simbolicamente circolare che inizia e termina sul pianeta Terra. Le caselle, colorate secondo la classificazione EuChemS (verde, giallo, arancione, rosso), indicano disponibilità e criticità delle risorse; simboli dedicati segnalano radioattività e provenienza da zone di conflitto, introducendo temi scientifici, ambientali, geopolitici ed etici. Illustrazioni e domande collegano ogni elemento alla vita quotidiana e alla tecnologia. I giocatori, rappresentati da pedine da celebri scienziate e scienziati, avanzano tra sfide e imprevisti, sviluppando apprendimento attivo, pensiero critico e consapevolezza sull'uso responsabile delle risorse del pianeta.

tipologia: gioco da tavolo

età consigliata: 10-16

A cura di

CNR - Istituto di Chimica della Materia
Condensata e di Tecnologie per l'Energia
(ICMATE)



QUANTO: GIOCARE A CARTE CON LA FISICA QUANTISTICA



QUANTO coniuga logica e strategia in un gioco di carte divertente e accessibile, capace di svelare i principi fondamentali della fisica quantistica.

Tramite processi di misura, operazioni logiche e l'abbinamento di stati quantistici, prendono forma concetti come stato quantistico, indeterminazione, sovrapposizione e entanglement. Fatevi trasportare in una sfida avvincente: scartate tutte le vostre carte per conquistare la vittoria e scoprite l'affascinante mondo della fisica quantistica!

tipologia: gioco di carte

età consigliata: 16+ (12+ livello base)

A cura di

CNR - Istituto nazionale di ottica (INO)



BIODIVERCITY



Biodivercity, è un gioco scientifico da tavolo che permette di trasformare la biodiversità urbana in un'avventura didattica, sensibilizzando sulla tutela dell'ambiente cittadino. È un'esperienza semicooperativa in cui i partecipanti affrontano sfide legate al contesto urbano e alla natura, esplorando la resilienza del sistema urbano. È disponibile gratuitamente in formato PDF ed è ideale per l'insegnamento scolastico e l'apprendimento all'interno delle famiglie, promuovendo il dialogo e la consapevolezza. Nel corso del gioco, i giocatori compiranno varie azioni che rappresentano scelte di vita quotidiana. Ogni azione modificherà il fragile bilancio del rapporto uomo/natura, che potrebbe addirittura crollare.

tipologia: gioco da tavolo

età consigliata: 14+

A cura di

CNR - Istituto di Ricerca sugli Ecosistemi
Terrestri (IRET)



MENDELEEV'S WORLD



In un universo dove chimica, strategia e tecnologia si fondono, gli elementi della tavola periodica prendono vita e si trasformano in creature leggendarie pronte a combattere sulla base delle loro proprietà chimico-fisiche. Benvenuto in Mendeleev's World!

Questo combat card game ispirato a prodotti come "Magic: The Gathering" e "Yu-Gi-Oh!", ti catapulta in duelli strategici uno contro uno dove ogni carta rappresenta una risorsa fondamentale del nostro tempo: elementi chimici, fonti energetiche e policy geopolitiche. Ogni elemento ha infatti abilità uniche ispirate alle sue caratteristiche reali e alle sue applicazioni tecnologiche.

Il futuro dell'energia è nelle tue mani.

tipologia: analogico (gioco da tavola, gioco di carte, gioco di ruolo)

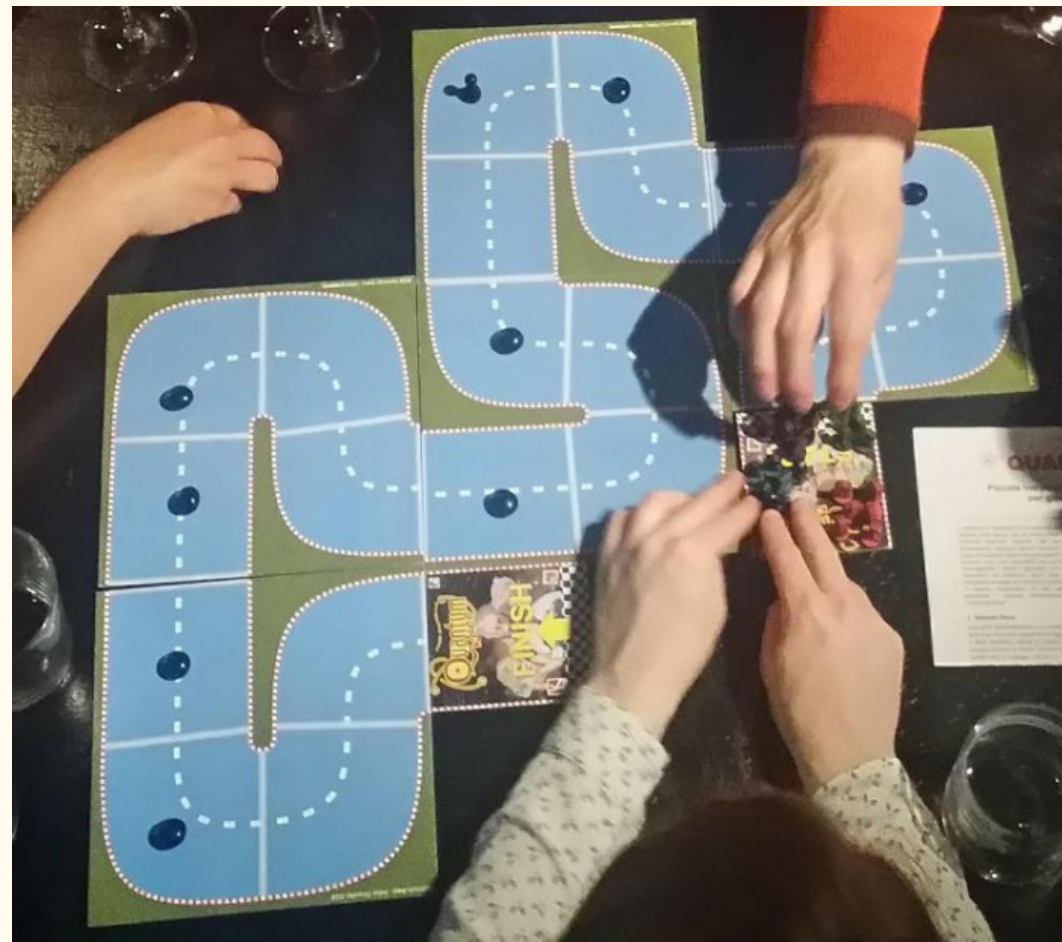
età consigliata: 14+

A cura di

CNR - Istituto per la sintesi organica e la fotoreattività (ISOF)



QUANTUM RACE



Un'auto può essere in più posti contemporaneamente? Può attraversare muri o teletrasportarsi? In Quantum Race sì. Sfida gli amici in una corsa fuori dalle regole della fisica classica: osserva, fai collassare, sfrutta effetti quantistici e taglia il traguardo. Un gioco sorprendente che trasforma la meccanica quantistica in un'esperienza concreta, strategica e divertente.

Quantum Race è un gioco da tavolo educativo in cui i giocatori guidano "auto quantistiche" delocalizzate sulla pista: ogni pedina rappresenta l'intero sistema, distribuito in più posizioni. Attraverso meccaniche di movimento, osservazione e collasso, il gioco introduce in modo intuitivo concetti chiave della meccanica quantistica come sovrapposizione, effetto tunnel e probabilità.

tipologia: gioco da tavolo

età consigliata: 12+

A cura di

CNR - Istituto di fotonica e nanotecnologie (IFN)



RAWSEEKERS - Control Raw Materials, Dominate Strategic Technologies



In un futuro immaginario, la Cina - principale esportatore mondiale di materie prime critiche - interrompe improvvisamente le proprie esportazioni. Il mondo entra nel caos. Assumi il ruolo di una potenza industriale e lanciati in una competizione strategica globale per conquistare i diritti di sfruttamento dei territori più ricchi di materie prime. Pianifica le tue mosse, e assicurati le materie prime indispensabili per sviluppare tecnologie avanzate e dominare i mercati del futuro. RawSeekers è un gioco da tavolo ispirato a Risiko! che sensibilizza sulla distribuzione globale delle materie prime critiche e sulle difficoltà di approvvigionamento. In uno scenario futuro, la Cina blocca le esportazioni, scatenando una corsa a nuove fonti. I giocatori devono conquistare concessioni nei paesi estrattori per ottenere risorse e realizzare prodotti high-tech indicati nei propri obiettivi.

tipologia: gioco da tavolo

età consigliata: 14+

A cura di

CNR - Istituto per la sintesi organica e la fotoreattività (ISOF)



TETIDE: ALLA RICERCA DELL'OCEANO PERDUTO



Un gioco da tavolo cooperativo per la conoscenza della biodiversità marina del presente e del passato.

Due o più squadre rappresentano gruppi di ricercatori che si imbarcano su una nave oceanografica, sfidandosi nel realizzare un progetto scientifico relativo alla scoperta degli ecosistemi tra imprevisi e diversi gradi di difficoltà.

Tetide è un valido strumento per la divulgazione della conoscenza della biodiversità marina e delle sue dinamiche in relazione ai cambiamenti climatici ed all'impatto antropico rendendo accessibile e comprensibile a tutti le dinamiche del più grande ecosistema del mondo.

tipologia: gioco da tavolo

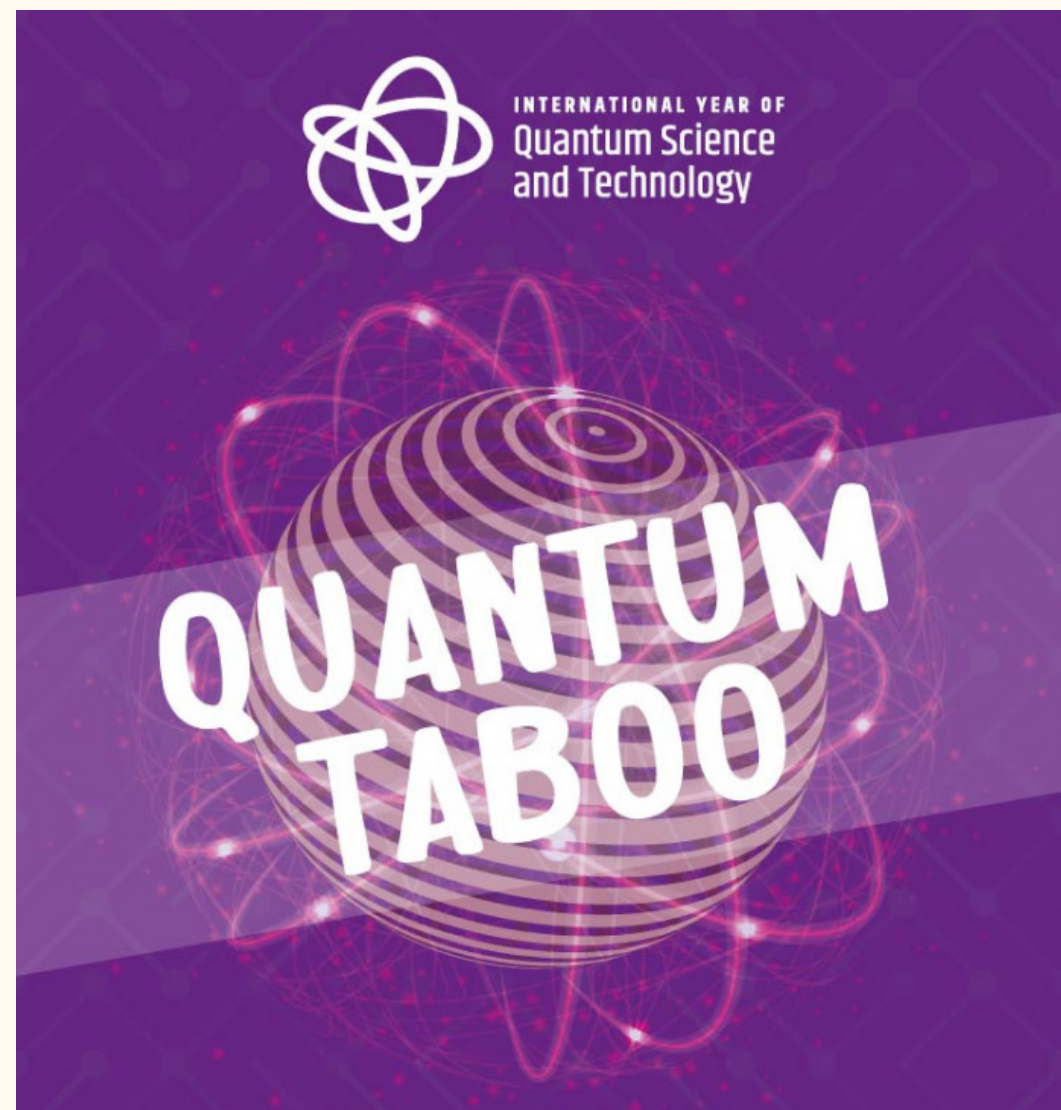
età consigliata: 6+

A cura di

CNR - Istituto di scienze marine (ISMAR)



QUANTUM TABOO



Quantum Taboo è un gioco da tavolo ideato in occasione dell'International Year of Quantum Science and Technologies (IYQ 2025).

Ispirato al celebre gioco di società Taboo, propone una sfida divertente e istruttiva: spiegare concetti e fenomeni della fisica quantistica senza poter utilizzare alcune parole "vietate". In questo modo, giocatori e giocatrici sono stimolati a cercare nuove strategie comunicative, favorendo al tempo stesso la comprensione e la divulgazione di temi scientifici complessi. Pensato per studenti, appassionati e curiosi, Quantum Taboo unisce rigore scientifico e creatività, trasformando l'apprendimento della scienza quantistica in un'esperienza collettiva, dinamica e coinvolgente.

tipologia: gioco da tavolo

età consigliata: 14+

A cura di

CNR - Istituto scienze applicate e sistemi intelligenti (ISASI)

