|  |  |
| --- | --- |
| **Autori, autrici e gioco** | |
| **Gruppo di lavoro:** indicare nome e cognome dei componenti del gruppo |  |
| **Nome del gioco:** |  |
| **Premessa teorico-concettuale** | |
| **Obiettivo educativo**  **Eventuali obiettivi specifici** (es. far comprendere il concetto di etica, far conoscere Socrate) | Insegnare la filosofia a bambini/e |
| **Contesto di utilizzo** |  |
| **Tipologia di gioco**  *(es. gioco da tavola, percorso motorio, …)* |  |
| **Dinamiche di gioco**  (es. gioco cooperativo vs. competitivo) |  |
| **Il gioco – Manuale di istruzioni** | |
| **Età target:** da …. a …. |  |
| **Numero di giocatori:** minimo / massimo |  |
| **Durata del gioco** (ipotesi di tempo per far partecipare almeno a una intera sessione tutti i partecipanti) |  |
| **Componenti del gioco**  *(es. tabellone, pedine, dado, ecc. )* |  |
| **Introduzione**  Di cosa parla il gioco, chi sono i giocatori e cosa dovranno fare |  |
| **Scopo del gioco** *(es. collezionare più carte)* |  |
| **Regolamento:**  1) Preparazione (come far partire una partita)  2) Come si gioca (illustrare la dinamica di gioco e le regole che permettono di giocare)  3) Fine della partita (condizioni che fanno finire il gioco e metodi per determinare chi vince, es. punteggio). |  |
| **Eventuali varianti e livello di gioco** |  |
| **Altre indicazioni** |  |

PSICOLOGIA DELLO SVILUPPO | a.a. 23/24 | Prof.ssa Paola Nicolini