

ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

PLAY FOR SCIENCE

NOTTE DELLE RICERCATRICI E DEI RICERCATORI 2026

Animal Link – Intreccia la diversità

I giocatori competono per completare il popolamento di diversi ecosistemi con le forme di vita più adatte, usando un mazzo di creature appartenenti a diversi phyla animali, ciascuna con effetti e caratteristiche proprie. Il gioco prevede anche una forte interazione tra i giocatori, visto che è possibile intervenire sulle carte giocate dagli avversari e controbattere alle relative strategie.

- **Target:** bambini e ragazzi (8+) - Non sono richieste conoscenze scientifiche pregresse.
- **Tipologia:** gioco di carte competitivo
- **Numero di persone coinvolgibili:** da 2 a 12 giocatori. I giocatori possono giocare individualmente o a coppie.
- **Durata:** 30 minuti – 1 ora

A cura di L. Tazzari, F. Plazzi, Università di Bologna

My documents, check them out

Ogni giocatore impersona un personaggio con una storia di migrazione alle spalle. All'inizio del gioco, ai giocatori/personaggi viene spiegato che, se vogliono rimanere 'legalmente' in Italia, devono ottenere un documento inviando un modulo che contiene informazioni su di loro e sulle loro storie. Durante il gioco, i giocatori dovranno quindi sviluppare, da zero, i loro moduli, chiedendo consigli e collaborando con gli altri giocatori. Alcune carte consentiranno di aggiungere elementi alla propria storia, mentre altre ostacoleranno i giocatori. La decisione sul modulo compilato dai giocatori viene presa da un software.

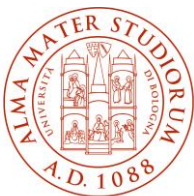
- **Target:** persone di qualsiasi età. È solo necessario saper leggere e scrivere
- **Tipologia:** gioco di ruolo collaborativo
- **Numero di persone coinvolgibili:** da 2 a 8 giocatori
- **Durata:** 45 minuti

A cura di L. Olivieri, Università di Bologna

Pixel Media – Sviluppare il pensiero critico nell'era digitale attraverso il gioco

Pixel Media è un progetto europeo (CREA-CROSS-2024-MEDIALITERACY-101186931) nato per dotare i giovani (16-30 anni) e gli educatori degli strumenti necessari per navigare nel complesso ecosistema dei media contemporanei. Il videogioco prodotto nell'ambito del progetto è un gioco narrativo card-driven basato su scenari plausibili dove i giocatori dovranno impersonare un influencer impegnato nella gestione dei propri canali al fine di raggiungere visibilità e riconoscimento all'interno della community. I giocatori dovranno prendere scelte che metteranno a dura prova la loro etica e la loro rappresentazione del mondo.

SETTORE LOCAL E GLOBAL ENGAGEMENT/UFFICIO DIVULGAZIONE SCIENTIFICA
arin.divulgazionescientifica@unibo.it



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

- **Target:** scuola secondaria di secondo grado
- **Tipologia:** videogioco
- **Numero di persone coinvolgibili:** 12
- **Durata:** 30 minuti

A cura di A. Soriani, Università di Bologna

EmoMatch e la Valigetta delle attività per la scuola dell'infanzia

Emo-match è composto da quattro giochi principali (Indovina l'emozione, Emozionometro, il viaggio delle emozioni, Crea la tua pozione) e materiali di supporto pensati per aiutare i bambini a esplorare e riconoscere la ricchezza delle emozioni. Le emozioni non vengono presentate come semplici etichette, ma come esperienze sfumate, che possono essere conosciute, combinate e modulate. Attraverso diverse attività (abbinamenti, costruzione e confronto), i bambini imparano a riconoscere come alcune emozioni possano nascere dall'incontro di altre. I materiali di ciascun gioco sono progettati per essere riutilizzati in modi diversi, favorendo attività sempre nuove, e le proposte possono essere facilmente adattate alle diverse età e ai differenti livelli di competenza.

- **Target:** bambini e bambine della scuola dell'infanzia e primaria
- **Tipologia:** kit ludico-didattico modulare (giochi combinabili e adattabili)
- **Numero di persone coinvolgibili:** da 1 a 6 bambini (con possibilità di lavoro individuale, a coppie o in piccolo gruppo)
- **Durata:** variabile, da 15 a 45 minuti per attività

A cura di P. Bonifaci (Unibo)

Welcome – Il villaggio delle parole

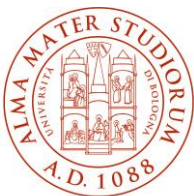
Un tempo il villaggio era sereno, ma una grande tempesta ha distrutto ogni risorsa: cibo, acqua, strumenti e persino le emozioni. I giocatori, nei panni di giovani viaggiatori, hanno la missione di raccogliere il materiale necessario per far rinascere la comunità. Sono organizzati in tre squadre (Verde, Blu, Rossa) Ogni squadra deve raccogliere 5 carte per ricostruire insieme il villaggio.

- **Target:** rivolto a bambini di età compresa tra i 7 e gli 11 anni
- **Tipologia:** gioco di ruolo collaborativo finalizzato allo sviluppo linguistico, al potenziamento delle funzioni esecutive e allo sviluppo della collaborazione.
- **Numero di persone coinvolgibili:** da 6 a 15 partecipanti divisi in 3 squadre
- **Durata:** variabile dai 30 a 60 minuti

A cura di C. Casamenti, M. Di Modugno, C. Albanesi, Università di Bologna

SafeLab Challenge

I giocatori si muovono, tirando i dadi, lungo un tabellone rispondendo correttamente a domande inerenti alla sicurezza sul lavoro. Lungo il percorso, ottengono riconoscimenti virtuali (menzioni) nelle diverse categorie. Una volta raccolte le carte "menzione" di ogni categoria, il giocatore torna



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

al centro del tabellone e cerca di rispondere correttamente alla domanda finale per vincere la carta del titolo di laurea.

- **Target:** da 16 a 99 anni
- **Tipologia:** gioco da tavolo
- **Numero di persone coinvolgibili:** da 2 a gruppi più numerosi per gioco a squadre
- **Durata:** circa 1 ora

A cura di S. Blasoli, R. Cassini, Università di Bologna

Il patto della Preistoria. Sostenibilità e prosperità nel tuo villaggio dell'età del Bronzo

“Il patto della Preistoria. Sostenibilità e prosperità nel tuo villaggio dell'età del Bronzo” è un gioco da tavolo di tipo cooperativo-partecipativo nato in seno al progetto PNRR Onfoods in prehistory, con l'obiettivo di diventare uno strumento utile all'apprendimento di temi chiave quali sostenibilità ed educazione alimentare partendo dalla Preistoria. Il gioco, infatti, simula la vita all'interno di un villaggio dell'età del Bronzo della pianura padana, con le sue attività mensili tipiche, i suoi bisogni e le sue necessità. Ogni mese a partire da settembre, la comunità del villaggio deve riuscire a produrre i lavorati necessari al superamento del mese stesso. Ogni giocatore a turno acquisisce risorse per la produzione dei lavorati rispondendo a domande facili, la cui risposta giusta darà diritto a una risorsa, e domande difficili, la cui risposta corretta darà diritto a due risorse pescate casualmente. Ogni giocatore può anche acquisire le risorse necessarie attraverso scambi, o con la natura o con gli altri membri della comunità. Insomma, un gioco alla ricerca della sopravvivenza del villaggio, ma non solo...

- **Target:** dagli 8 ai 99 anni, non sono richieste conoscenze pregresse
- **Tipologia:** gioco cooperativo-partecipativo per singoli, coppie o squadre
- **Numero di persone coinvolgibili:** minimo 6 giocatori
- **Durata:** variabile

A cura di S. Malavasi, N. Branchesi, A. Zurzolo, Università di Bologna

Pokédex Scientifico - Illustratori e ricercatori naturalisti

Come fa la natura reale a ispirare il design di creature leggendarie e pop? In questo gioco i partecipanti vestono i panni di veri e propri ricercatori e scienziati sul campo. L'esperienza comincia con l'analisi e la ricostruzione dei volumi del Pokédex Scientifico, associando le illustrazioni delle creature alle specie reali e alle relative schede descrittive, alla scoperta di fenomeni come il sonno verticale dei capodogli o la migrazione anadroma dei salmoni. Attraverso un'osservazione visiva e narrativa, i ragazzi scoprono come l'evoluzione, la zoologia e gli adattamenti biologici guidino la fantasia e la cultura pop, per poi passare all'azione: consultando un catalogo di specie reali a rischio critico di estinzione, ogni partecipante (o squadra) progetta il proprio tritico di carte collezionabili, definendo caratteristiche, abilità e strategie di sopravvivenza basate sulla reale anatomia comparata e sull'ecologia delle specie scelte.

- **Target:** bambini e ragazzi (8+) - Non sono richieste conoscenze scientifiche pregresse.
- **Tipologia:** laboratorio interattivo, analisi naturalistica e progettazione artistico-scientifica



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

- Numero di persone coinvolgibili: max 15-20 partecipanti (gestibili sia individualmente sia a piccoli gruppi/squadre di lavoro)
- **Durata:** 1 ora e 15 minuti – 1 ora e 30 minuti

A cura di G. Pagliarani, A. Baglioni, Università di Bologna

Endless Evolution

I giocatori gestiscono sulla mappa le popolazioni di diverse specie, che dovranno affrontare i cambiamenti ambientali era dopo era, cercando di realizzare un obiettivo finale condiviso. Il gioco riproduce gli elementi base dell'evoluzione biologia per selezione naturale, nonché della speciazione allopatrica, ossia della comparsa di nuove specie quando una popolazione di una specie preesistente supera una barriera geografica.

- **Target:** bambini e ragazzi (8+) - Non sono richieste conoscenze scientifiche pregresse.
- **Tipologia:** gioco cooperativo
- **Numero di persone coinvolgibili:** da 2 a 8 giocatori. I giocatori possono giocare individualmente o a coppie
- **Durata:** 20 minuti – 30 minuti

A cura di F. Plazzi, M. V. Monari, Università di Bologna

PlayForScience

Ludoteca "scientifica"

A cura di A. Maffia, F. Plazzi, Università di Bologna