

PROGETTO EUROPEO COMENIUS

*SCUOLA ELEMENTARE "BOLLITORA "
2° CIRCOLO DIDATTICO
CARPI (MO)*

Anno scolastico 1998 / 99

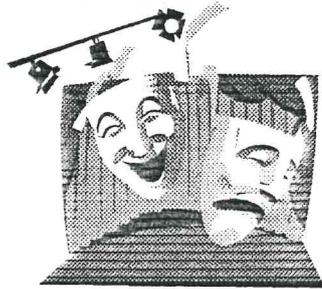
Classi quinte



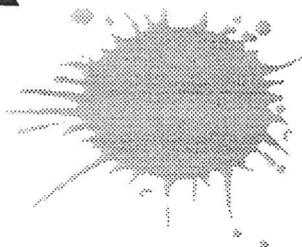
SPACE HOUSE : IL GIOCO DEL FUTURO

Insegnanti: - classe 5°A - Liberati M. Fabrizia

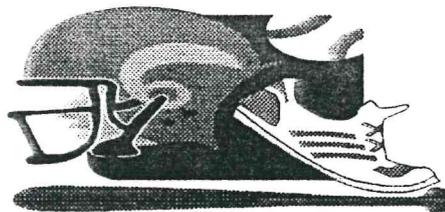
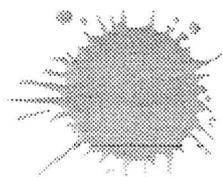
- classe 5° B - Baronio Franca



CIACK



SI GIOCA!



PROGETTO COMENIUS

1. Ricerca di giochi di società più attuali e diffusi.
2. Esecuzione di giochi in sottogruppi di classi aperte.
3. Stesura di una " pagella di gioco ".
4. Registrazione dell' Indice di gradimento.
5. Breve descrizione della "struttura morfologica " del gioco:
 - ruoli
 - abilità :
 - mnestica
 - linguistica
 - logica
 - motoria fine
 - percettiva
 - orientamento
 - tipo di materiale utilizzato
 - strategie:
 - nozioni
 - memoria
 - cornice
 - costo
6. Raccolta delle schede in un catalogo.
7. Redazione di un vocabolario " ludico ".

8. Catalogazione secondo i seguenti criteri:

- giochi a quiz
- computer game
- giochi gialli, di investigazione
- giochi astratti
- giochi realistici (identificazione con il ruolo)

9. Gioco della " trasformazione ": applicazione di modifiche ad un gioco conosciuto.

10. Stesura di un progetto di gioco, elementi di cui tener conto:

- l' idea deve essere originale
- materiale da utilizzare per la realizzazione
- regolamento
- numero dei giocatori, età
- scopo del gioco (breve descrizione dello spirito del gioco)
- preparazione del gioco
- svolgimento del gioco, cioè regolamento vero e proprio (per ogni sezione un titolo)
- conclusione del gioco (condizioni di vittoria)
- eventuali suggerimenti sulla strategia
- eventuali esempi di gioco
- eventuali regole speciali per un numero diverso di giocatori
- varianti di gioco
- uso di illustrazioni

11. Applicazione di un play test ad un gruppo di bambini.

12. Predisposizione di un questionario di rilevazione.

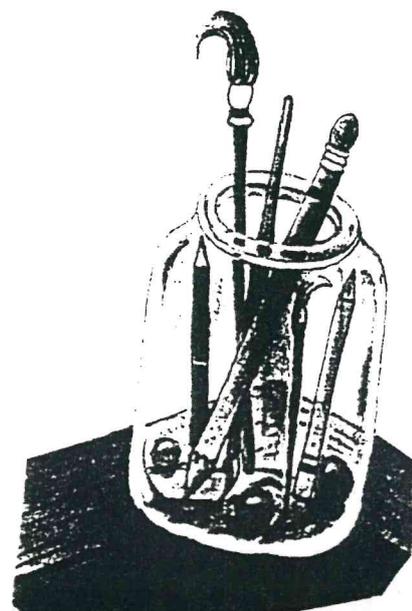
13. Raccolta dei dati, lettura, valutazione finale.

14. Produzione del gioco:

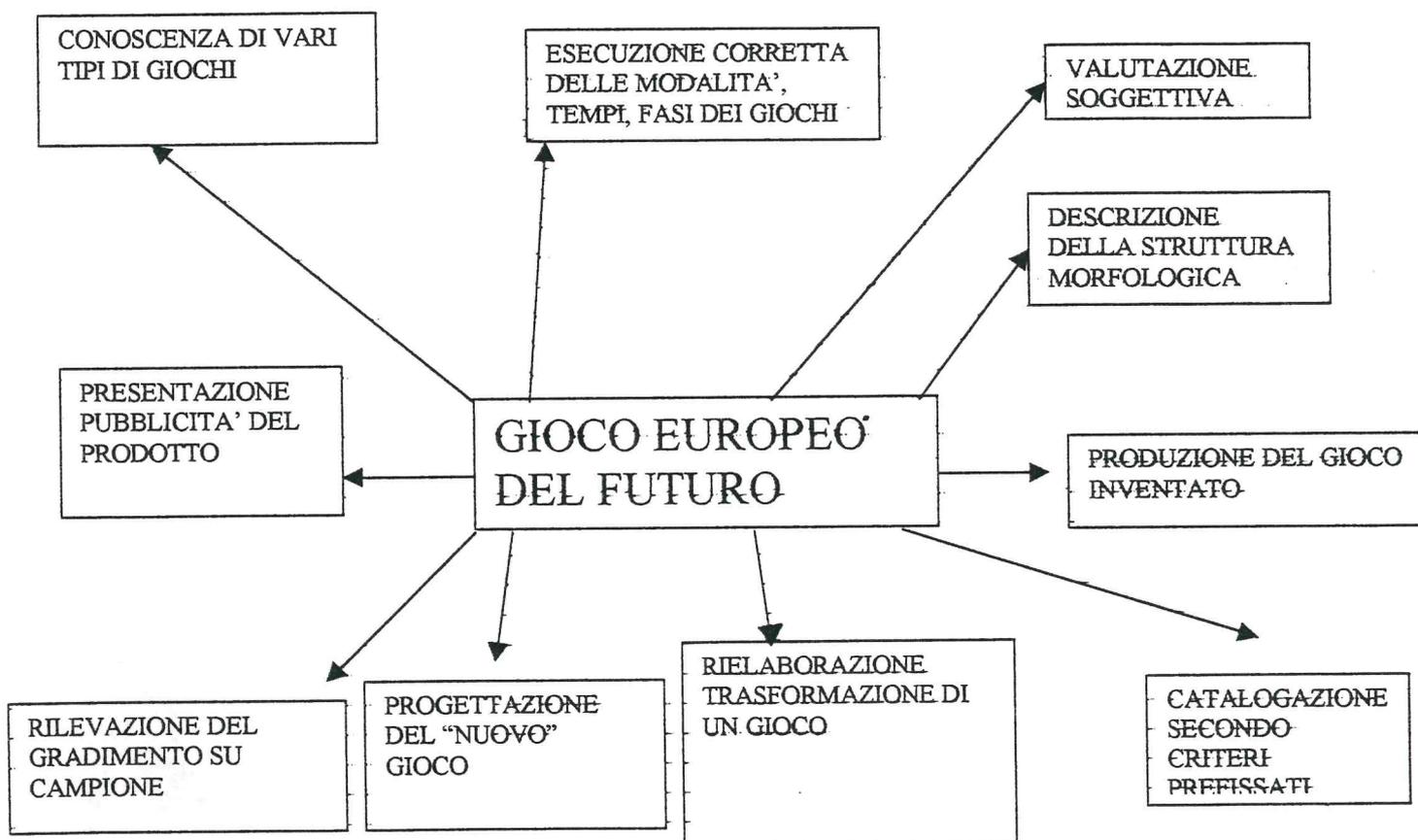
- progetto grafico
- scelta del materiale da utilizzare
- costo preventivo
- tempi di produzione
- scelta del titolo:
 - adatto all' " ambiente " nel quale il gioco viene realizzato
 - rapporto coerente con il contenuto.

- #### 15. Presentazione del prodotto: pubblicità
- mostra scolastica
 - ludoteca
 - comunicati stampa
 - cartelloni
 - depliant

Aprile '99 Ins.ti Liberati M. Fabrizia
BaronioFranca



MAPPA CONCETTUALE SULLE ABILITA' COGNITIVE



RICERCA



Gruppi di gioco

MATTEO
ALESSIA
NICOLA B
ANNA
LUIGI

DIAMANTEN
“percorsi”

CHIARA
GIORGIA
GIUSEPPE
ERIKA
LAURA
RICCARDO

NASOTTI
“osservazione”

GIACOMO
GENNY
VALENTINA
MIRCO
STEFANO A

SIMON
“giochi elettronici”

SARA
MATTIA
FEDERICA
MARCO
GIANLUCA.

DRAGON
“simulazioni”

FEDERICO
GIULIA
CATERINA
LAURA P.

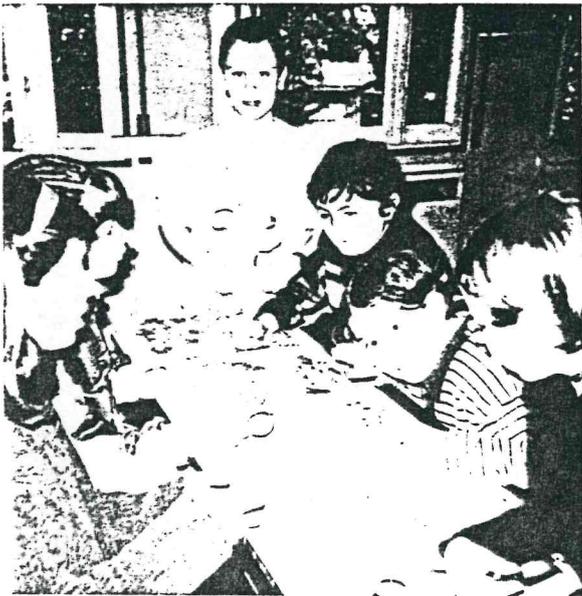
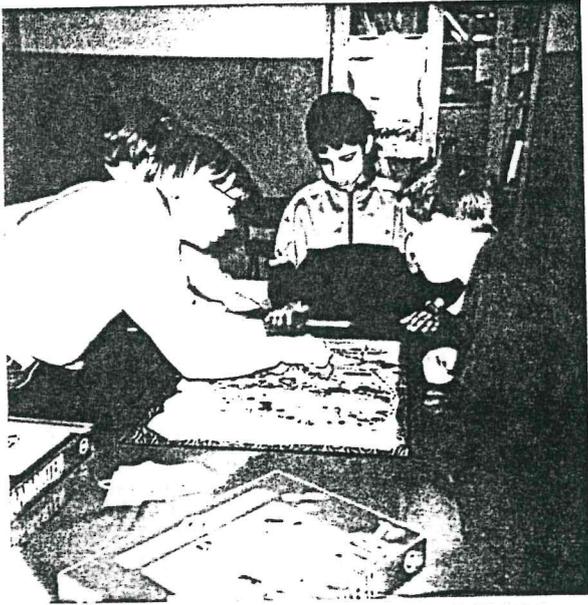
EXPLOSION !
“giochi di quiz”

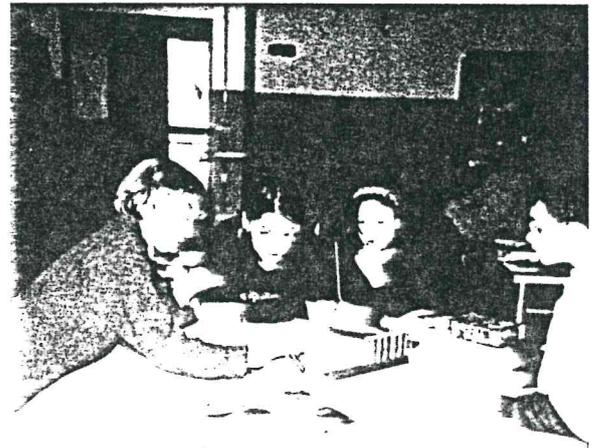
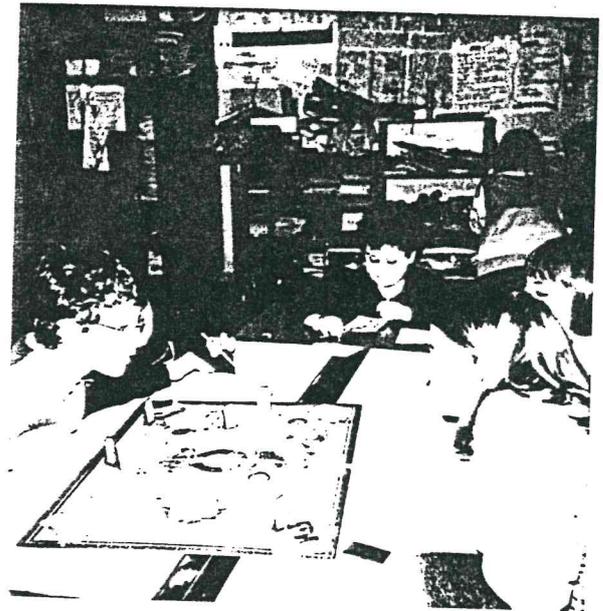
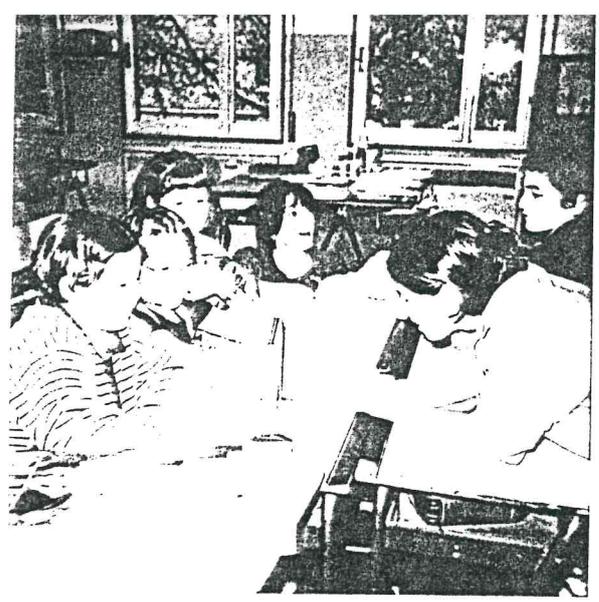
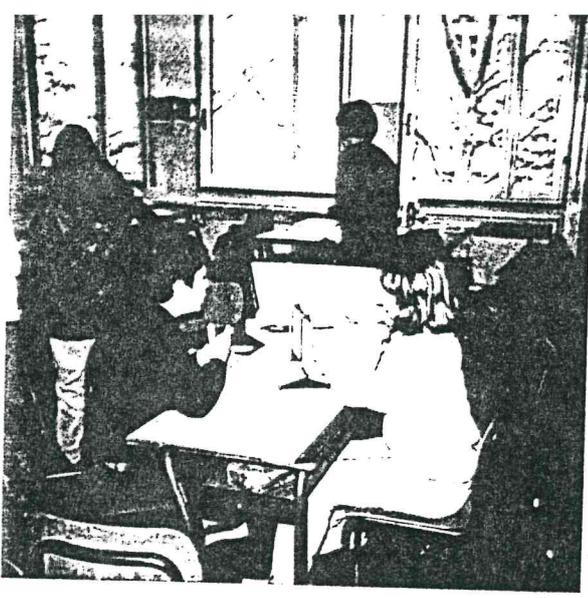
GRETA
STEFANO M.
ELISA
SERENA

MIMO –MIMO’
“memoria”

HANOZ
STEFANIA

SELECTOR 6
“astratti”





DESCRIZIONE DI UN GIOCO DI SOCIETA'

TITOLO..... I NASOTTI.....

CORNICE..... CINECITA'.....

NUMERO GIOCATORI..... 6.....

RUOLI..... CERCATORE.....

FASI DI ESECUZIONE

1. BISOGNA USARE SU 4 TABELLONI 3 PARTI.....

2. PESCARE DAL SACCHETTO DEI TASSELLI CHE RAFFIGURANO
DEI PERSONAGGI SUL TABELLONE.....

3. CON DELLE LENTI BISOGNA RITROVARE LA FIGURA
DEI TASSELLI.....

4. SE LA TROVI, TENERSI LA PEDINA.....

ABILITA':

- MNESTICA
- LINGUISTICA
- LOGICA
- MANUALITA' FINE
- PERCETTIVA

X ORIENTAMENTO

SCOPO DEL GIOCO

VINCE CHI ACCUMULA PER PRIMO IL NUMERO DI
TASSELLI SCELTI ALL'INIZIO.....

TIPO DI MATERIALE UTILIZZATO

4 TABELLONI, PARECCHI TASSELLI E ALCUNE LENTI.....

COSTO.....

PAGELLA DEL GIOCO



Nome del gioco _____

Ti piace questo gioco? _____ Perché? _____

C'è qualcosa che non ti piace in questo gioco? _____

Che cosa? _____

Lo conoscevi già? _____

E' facile o difficile da giocare? _____

Perchè? _____

Se incontrassi la persona che ha inventato questo gioco
che cosa le diresti? _____

Voto del gioco _____

firma _____

data _____



PAGELLA DEI GIOCHI

" DIAMANTEN " : 9 +++

" NASOTTI " : 8 ++

" SIMON " : 7 e $\frac{1}{2}$

" DRAGON " : 9 +

" EXPLOSION " : 7

" MIMO - MIMO " : 7 e 1 / 2

" SELECTOR 6 " : 7

VOCABOLARIO LUDICO

A = Azione, avanzare, abilità, affiatamento, aggiudicare, avversario, **ARRIVO**.

B = Banco, balzello (saltello, procedere a piccoli balzi), barare, **BRAVURA**.

C = Carte, colore, categorie, corrispondenze, casella, componenti della squadra, cimentarsi, competizione, caso, conquista, **CORRETTEZZA**.

D = Dadi, disegni, debutto, definire, dichiarare, **DEDUZIONE**.

E = Esempi, eccezione, estrazione, equità, esito finale, **ESATTEZZA**.

F = Facilità, facilitazione, favorire un compagno, fallo, fallire, fiasco (insuccesso), fermata, fine, fortuna, **FANTASIA**.

G = Gettoni (bonus), giocatore, genere,
GAME.

H = Hobby, handicap (attribuzione di vantaggi differenziati secondo una valutazione di qualità a favore dei singoli competitori), **HURRAH!!!**

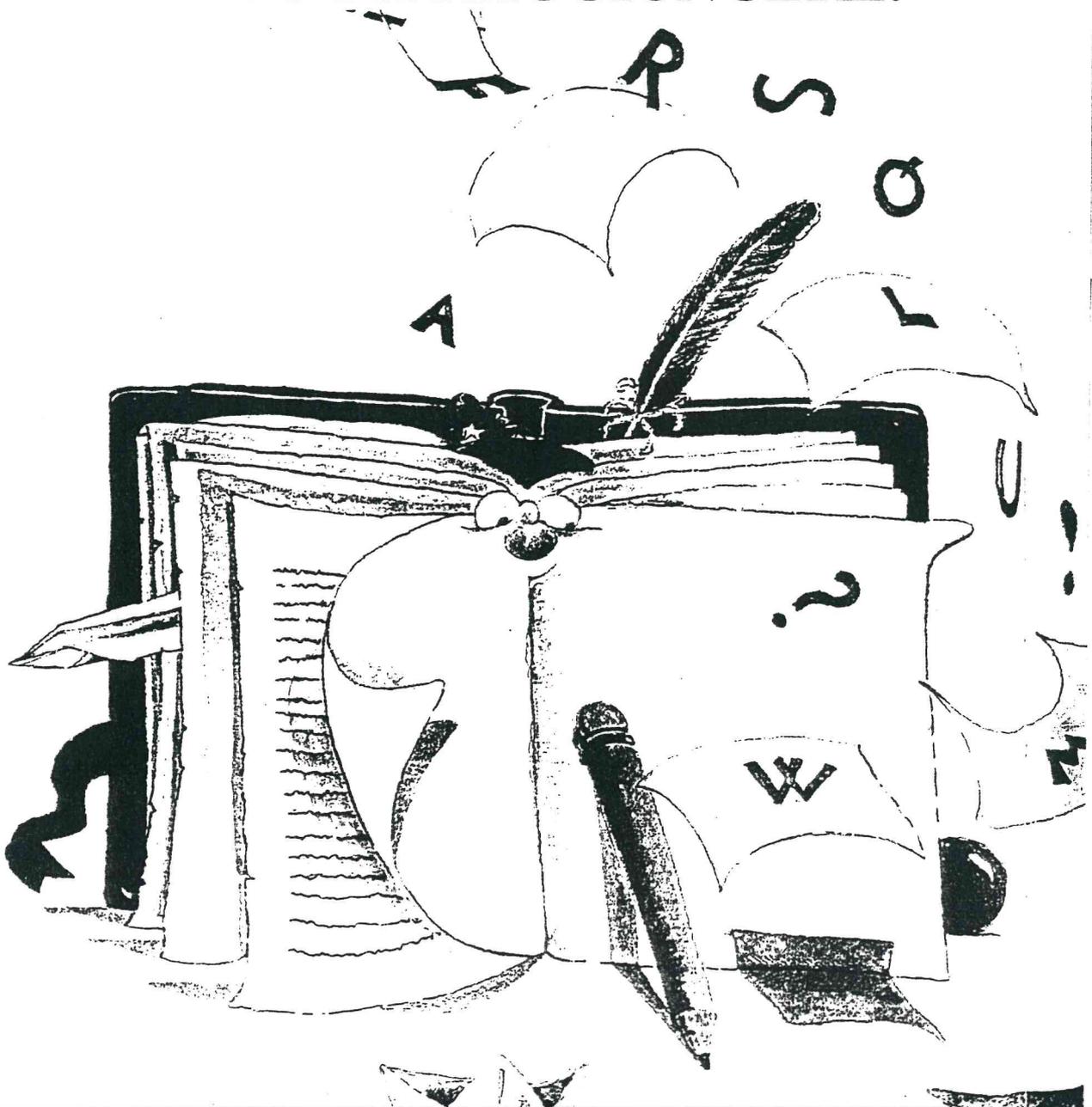
I = Indovinare, inserire, indicazione, incarico, impossessarsi, intuito, **INVENTIVA.**

L = Lettere, libretto d'istruzioni, lessico, limite, lasso di tempo a disposizione, leggio, legittimo, ludico, laterale, longitudinale, lanciare, lestezza, licitazione (dichiarazione del punteggio e di seme), logica, **LUNGIMIRANZA**
(**INDIVIDUARE GLI SVILUPPI DI UNA SITUAZIONE**).

M = Mazzo di carte, mischiare, minitorneo, **MERITO.**

N = Numeri, nomi, nominare (designare qualcuno in un ruolo), notes
(blocco per appunti),
NEGOZIAZIONE (ARRIVARE AD UN ACCORDO).

O= Osservare, ordinare, ostacolo, ostacolare, obblighi da rispettare, occupare una postazione,
OBIETTIVO DA RAGGIUNGERE.



P = Plancia di gioco, percorso, piazzare, parziale (risultato), pedina, punteggio, partenza, prestabilire, parità, **PARTITA**.

Q = Quiz, questionario, quota, quartultimo (occupare il quarto posto), quadruplicare il punteggio, **QUALIFICAZIONE**.

R = Regole del gioco, riportare, riserva, riporre, rapidità, **RAGGIUNGIMENTO**.

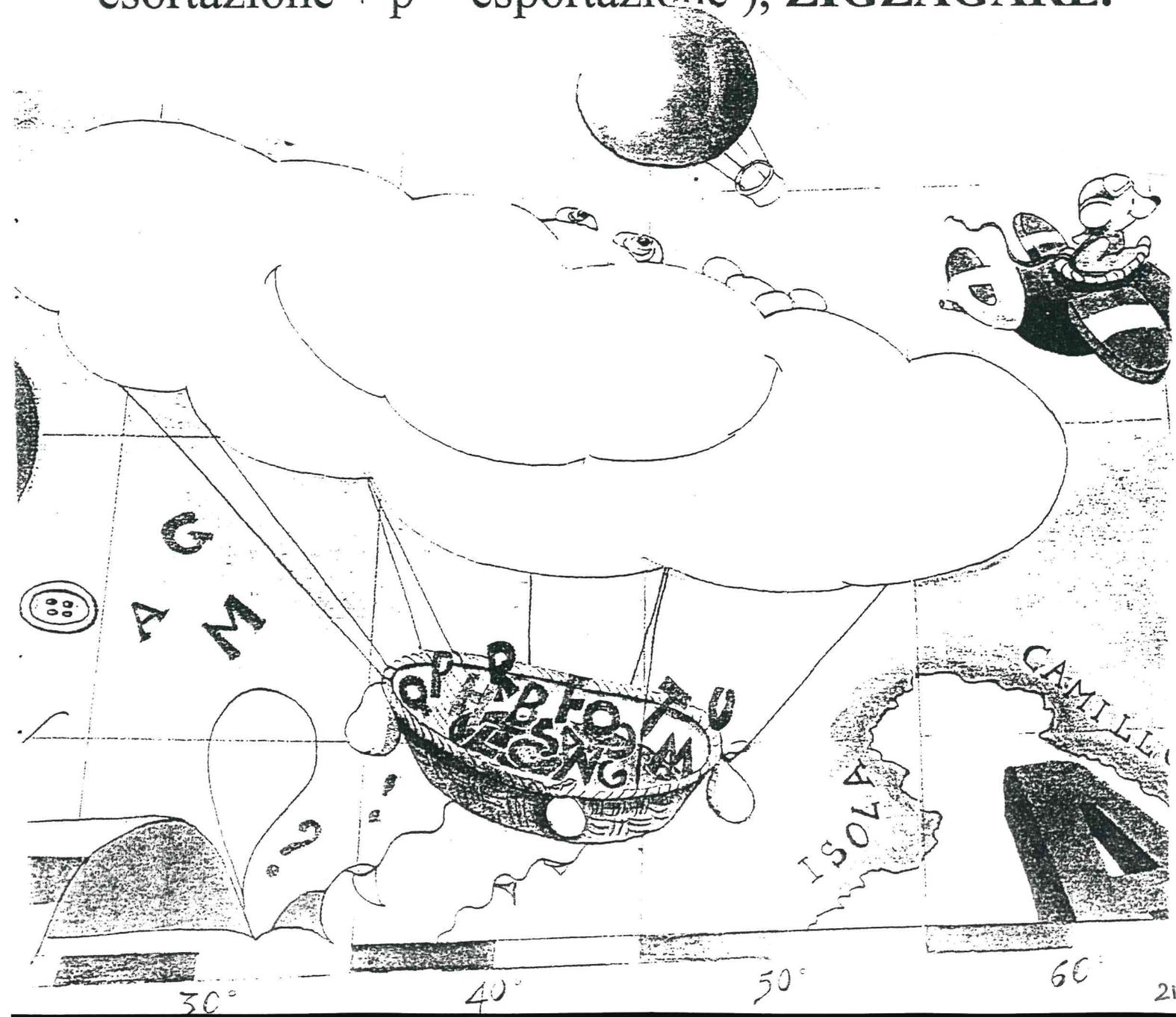
S = Squadre, scatola del gioco, spazio, somma, scandire, scartare, sorteggiare, sequela, scelta, situazione, sfondo, sorte, **SCOPO**.

T = Tempo stabilito, tavolo da gioco, torneo, totale, termine, **TEAM**.

U = Uscire dal gioco, utilizzare, uguagliare (conseguire o stabilire un rapporto di parità), **UNIONE**.

V = Valore, variante, vantaggio, vagliare (esaminare attentamente la situazione prima di una scelta da compiere), valevole, valido, **VINCITA**.

Z = Zecchinetta (gioco delle carte introdotto in Italia nel '500 dai Lanzi cheneccchi), zeppa (gioco enigmistico in cui da una parola se ne ottiene un'altra di diverso significato; es. : esortazione + p = esportazione), **ZIGZAGARE**.



La progettazione



"SBIRCIA" DENTRO IL GIOCO PER SCOPRIRE COME E' FATTO

Qual è il gioco che ti è piaciuto di più? I NASOTTI

E' ambientato in un luogo particolare? ~~SI~~ NO

Dove? CINECITTÀ

Com'è fatto il piano di gioco? UN GRANDE TABELLONE
DIVISO IN QUATTRO

Che oggetti si usano? 4 TABELLONI, MOLTE PEDINE E
ABBASTANZA LENTI

Cosa si deve fare? 1. BISOGNA USARE 3 TABELLE
2. SI DEVE PESCARE DA UN SACCHETTO UN TASSELLO ALLA VOLTA
3. CON DELLE LENTI BISOGNA CERCARE DI RITROVA-
RE NEI RIQUADRI LA FIGURA CORRISPONDENTE
AL TASSELLO.

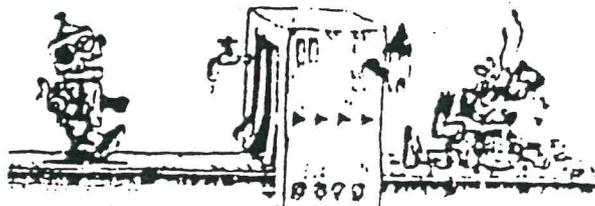
Ci sono degli ostacoli? ~~SI~~ NO

Quali? CERCARE DI RITROVARE IL TASSELLO
PRIMA DEGLI ALTRI

Quando finisce il gioco? VINCE CHI RAGGIUNGE
PRIMA IL NUMERO SCELTO ALL'INIZIO DI TASSELLI

gira la pagina e

PROVA A TRASFORMARLO !!



Si potrebbe ambientare in un altro luogo. Quale? SÌ

A SCUOLA

Come potrebbe essere fatto il piano di gioco? A SCUOLA
NEL MOMENTO DELLA RICREAZIONE

Quali altri oggetti si potrebbero usare? DEI TASSELLI
CON SOPRA SCRITTI DEI NUMERI, 4 PLANCE CON
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ DIVERSI

Cosa si dovrebbe fare? 1. SI METTONO SUL TAVOLO
TUTTE E QUATTRO LE PLANCE 2. SI PESCA DAL
SACCHETTO UN TASSELLO E BISOGNA CERCARLO
NEI TABELLONI, QUANDO QUALCUNO LA TROVATO GUAR-
DA IL NUMERO SCRITTO SUL TABELLONE CORRISPONDENTE E SI
PRENDE QUEL PUNTEGGIO.

Che ostacoli impedirebbero di vincere? VINCE CHI
ARRIVA PRIMA AD OTTENERE 50 PUNTI O SI SUPERA

Quando finirebbe il gioco? CHÈ GLI ALTRI
RAGGIUNGANO PRIMA IL PUNTEGGIO

E, adesso, che nome daresti al tuo nuovo gioco? _____

I NASOTTI A SCUOLA

firma

Giorgia Boschini

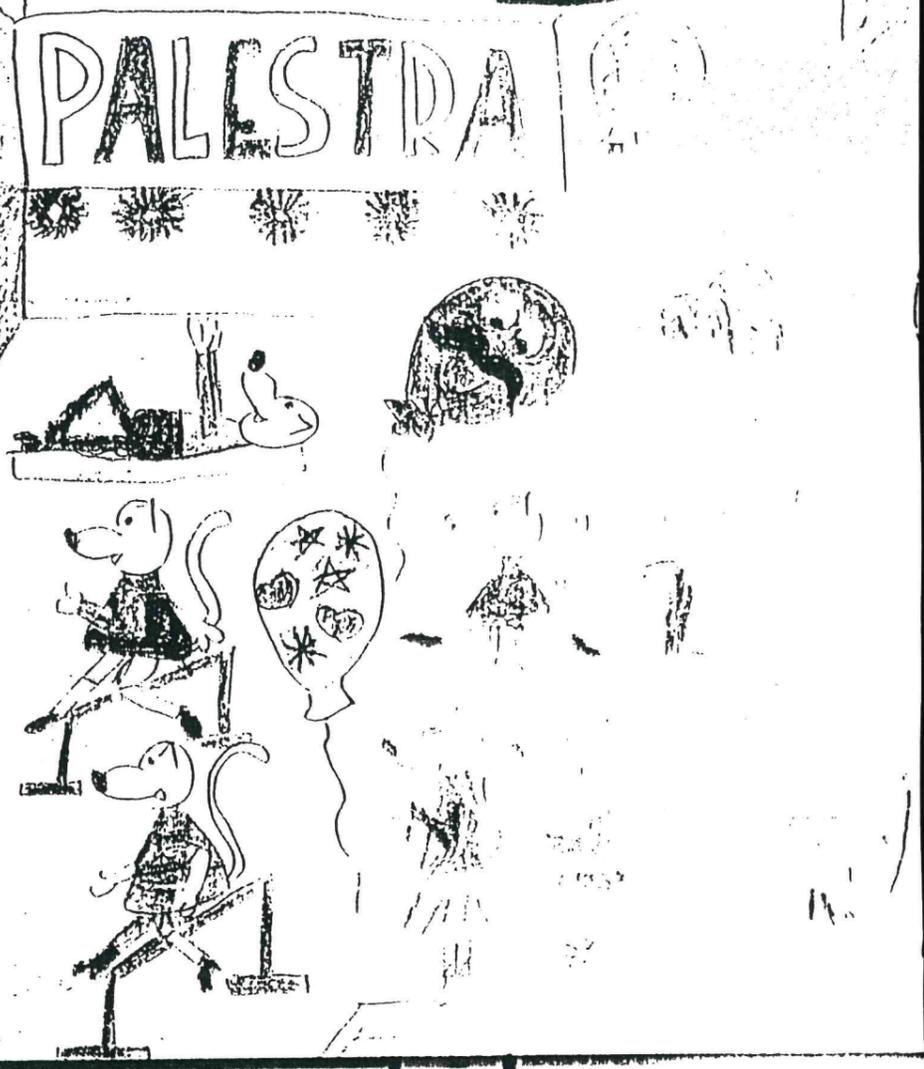
data



8



7



5



6



"SBIRCIA" DENTRO IL GIOCO PER SCOPRIRE COME E' FATTO

Qual è il gioco che ti è piaciuto di più? DIAMANTEN

E' ambientato in un luogo particolare? ~~SI~~ NO

Dove? IN AFRICA

Com'è fatto il piano di gioco? GRANDE CARTELLONE

RAFFIGURANTE L'AFRICA

Che oggetti si usano? DADI E PEDINE, SOLDI

E MARKERS

Cosa si deve fare? SCOPRIRE LUNGO IL PERCORSO

DOVE SI TROVA IL DIAMANTE

Ci sono degli ostacoli? ~~SI~~ NO

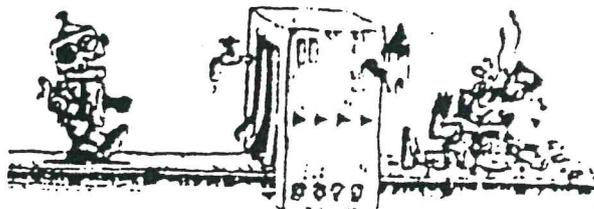
Quali? BANDITI CHE POSSONO RUBARE TUTTI I SOLDI
CHE I GIOCATORI POSSIEDONO

Quando finisce il gioco? QUANDO UNO DEI GIOCATORI
RIESCE A TROVARE IL DIAMANTE "STELLA DELL'AFRICA"

E A RIPORTARLO AL CAIRO OPPURE A TANGERI

gira la pagina e

PROVA A TRASFORMARLO !!



Si potrebbe ambientare in un altro luogo. Quale? _____

LO SPAZIO

Come potrebbe essere fatto il piano di gioco? _____

DI CARTONE RAFFIGURANTE L'UNIVERSO

Quali altri oggetti si potrebbero usare? DADI,

CARTE, PEDINE

Cosa si dovrebbe fare? RAGGIUNGERE

IL PIANETA "X" PER COSTRUIRE LA

"CASA DEI GIOCHI" PER I BAMBINI

NELL'UNIVERSO

Che ostacoli impedirebbero di vincere? _____

CARTE DELLE DIFFICOLTA'

Quando finirebbe il gioco? _____

AL RAGGIUNGIMENTO DEL PIANETA "X"

E, adesso, che nome daresti al tuo nuovo gioco? _____

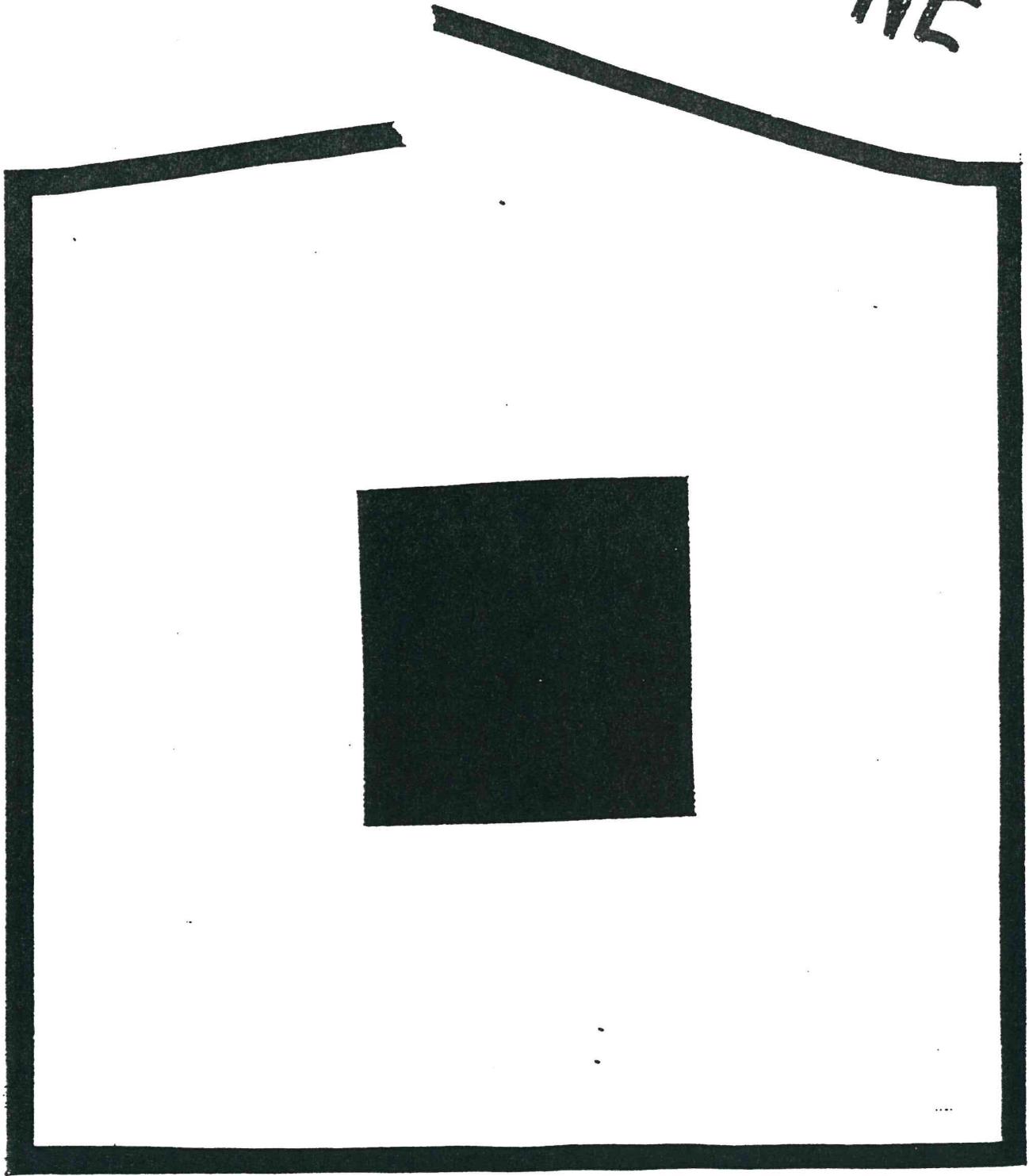
"SPACE HOUSE"

firma _____

data _____



REALIZZAZIONE

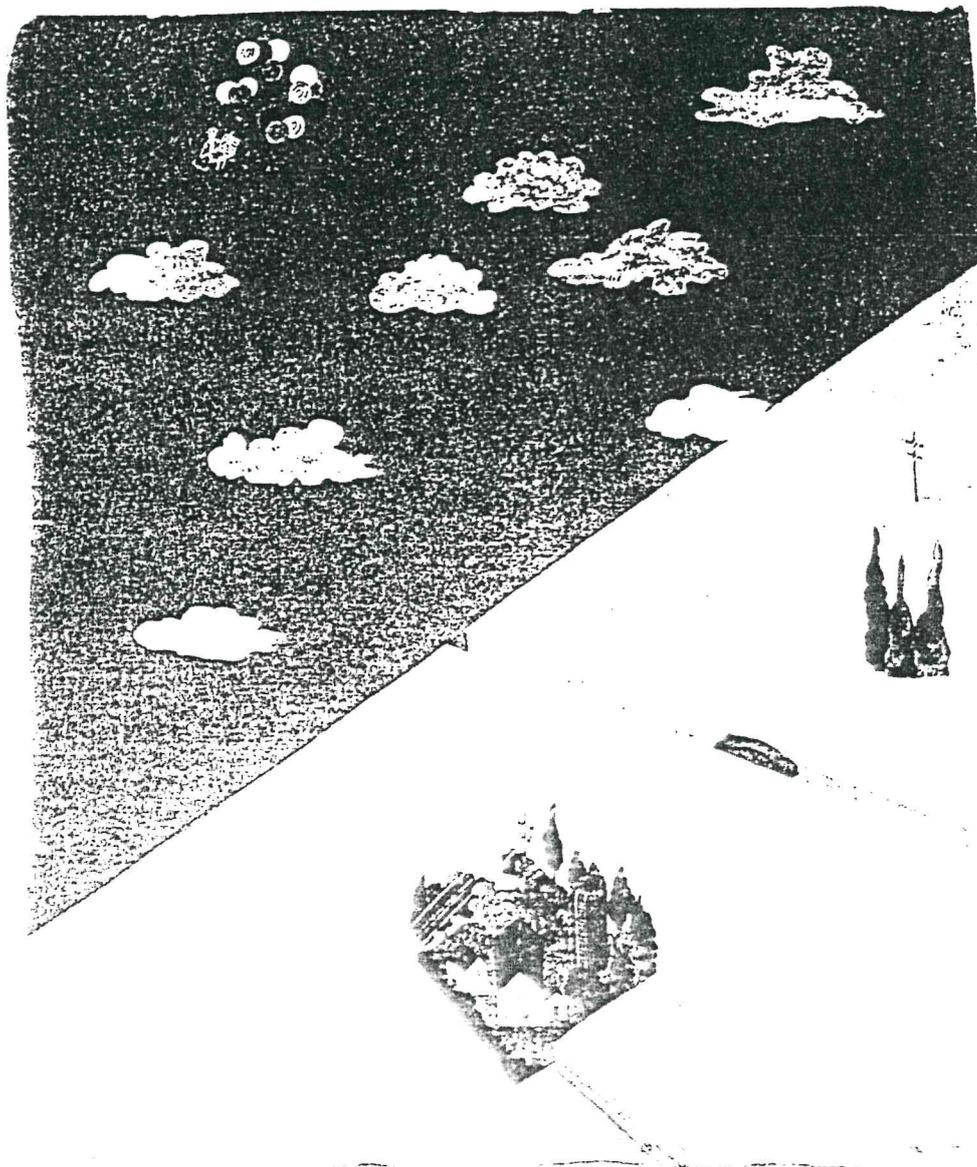


Giochiamo ad immaginare un gioco del futuro

Può essere fatto :

- Di movimento e di scoperta
- Di spazio libero
- Di relazione
- Di storia , di memoria
- Di fantasia e ragione
- Di viaggio e ricerca
- Di sosta e silenzio.

E' un po' come vivere al di là del tempo e dello spazio , in un limbo allegro e accogliente , posto tra la realtà e l'immaginazione, la verità e la finzione.



“Ogni creazione dell’immaginazione si compone sempre di elementi presi dalla realtà e già inseriti nell’esperienza passata dell’individuo.

Se l’immaginazione potesse creare dal nulla, o se avesse per le sue creazioni altre fonti che l’esperienza passata, si tratterebbe di un prodigio.” (Vygotskij)



SCHIZZO DEL GIOCO

PARTENZA



PERCORSO

* Disegno dell'universo *

MERCURIO

VENERE

TERRA

MARS

CARTE

CARTE

GIURANO

D

*

*

*

*

*

pedine

PLUTONE

DOA
SI
DIS.
SE
MINATE

PLANCIA

ARRIVO

CARTONE



USACA SPAZIALE

L'astronave

- O voi dell'astronave
dove andate? Chi siete?

- Noi viaggiamo da millenni
fra le stelle e le comete.

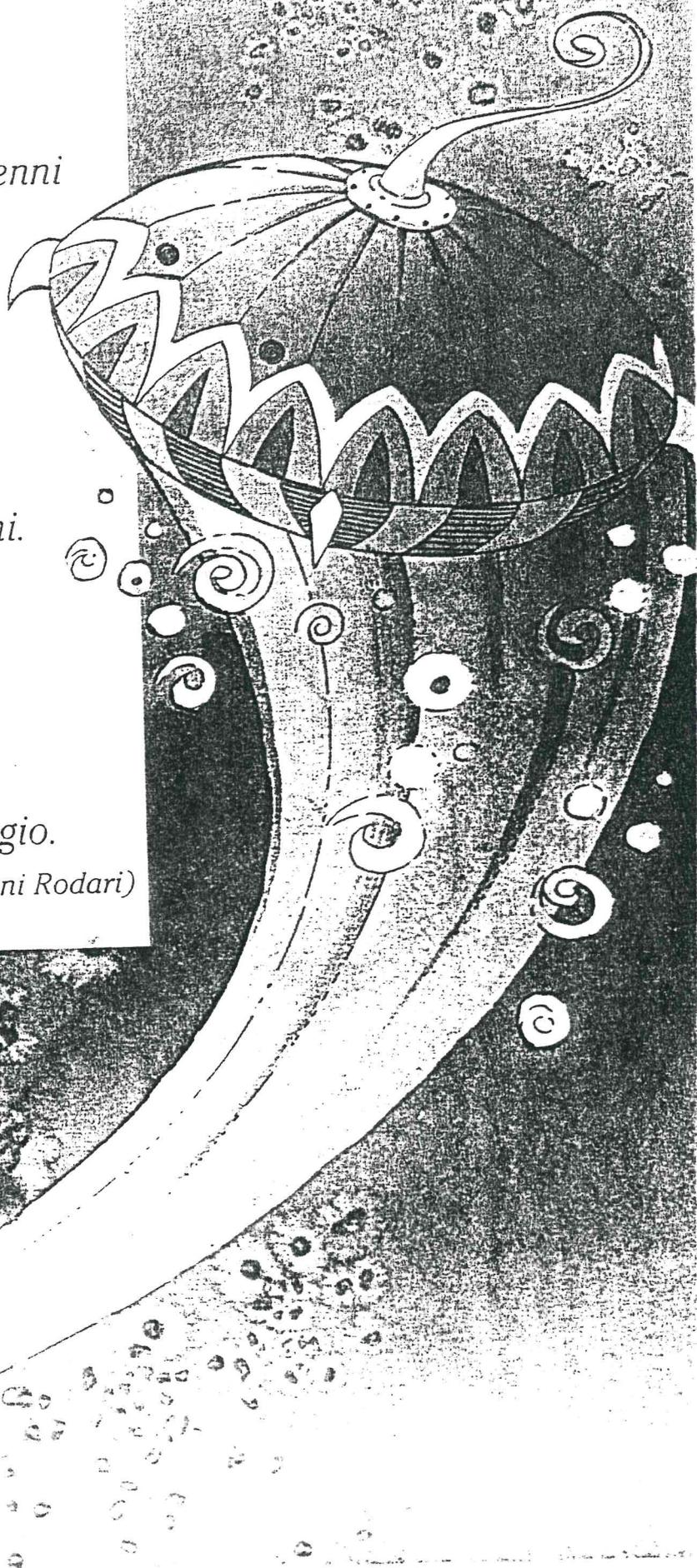
Siamo miliardi, a bordo:
uomini, donne, bambini,

e anche i nostri cari
ci stanno sempre vicini.

La strada è lunga. Ma noi
siamo un solo equipaggio:

se ci diamo la mano,
faremo un buon viaggio.

(Gianni Rodari)



REGOLAMENTO

PER 2 O PIU' GIOCATORI
ETA' : PER GIOVANI E ADULTI

INTRODUZIONE

SPACE HOUSE e' un gioco di società a squadre, in cui l'abilità è abbinata alla sorte, al caso, alla fortuna. E' un gioco rapido e divertente, da fare in compagnia:

Il raggiungimento dell'obiettivo, molto ambito, si ottiene superando alcune difficoltà, così come avviene nella realtà, mediante alcuni "MEZZI MAGICI".

Si avvicina, nella sua struttura, alla fiaba; infatti ogni giocatore è potenzialmente un eroe e gli ostacoli, LE FORZE AVVERSE al destino. E' quindi GIOCO perché ci si diverte.

E' FIABA perché propone un viaggio fantastico.
E' REALTA' perché occorre districarsi tra
difficoltà e opportunità per raggiungere la meta.

SCOPO DEL GIOCO

VINCE CHI RAGGIUNGE IL PIANETA " SPACE
HOUSE" DOVE VIVONO I MARZIANI AMICI,
COI QUALI COSTRUIRE LA
" CASA DEI GIOCHI DEI BAMBINI
DELL'UNIVERSO "

PREPARAZIONE

1. PREDISPORRE LA PLANCIA DEL GIOCO SU UN
TAVOLO

2. COLLOCARE NELL'APPOSITO SPAZIO LE CARTE DELLE " FORZE AVVERSE " E DEI " RIMEDI MAGICI "

3. SCEGLIERE LE PEDINE E PORLE SULLA CASELLA DI PARTENZA . MUNIRSI DI UN BLOCK NOTES OVE REGISTRARE I PUNTEGGI.

MODALITA' DI GIOCO

- INIZIA COLUI CHE CON I DADI HA SORTEGGIATO IL PUNTEGGIO PIU' ALTO E POI VIA VIA, SEGUONO GLI ALTRI. ALLA PARTENZA OCCORRE EFFETTUARE UN MOVIMENTO DI " ROTAZIONE " DELLA PEDINA.
- IN BASE AL NUMERO ESTRATTO SI POSIZIONA LA PEDINA SULLA CASELLA.
- SE IN ESSA COMPARE " FORZA AVVERSA " OCCORRE STARE FERMI 1 GIRO PRIMA DI PRENDERE LA CARTA DEI " RIMEDI MAGICI ",

LA QUALE DOVRA' ESSERE ADEGUATA AL SUPERAMENTO DELLE DIFFICOLTA', ALTRIMENTI IL GIOCATORE RIMANE BLOCCATO ANCORA 1 GIRO. NEL FRATTEMPO, SE SI SONO CREATE LE DOVUTE OPPORTUNITA', PUO' BARATTARLA CON UN COMPAGNO E OTTENERE COSI' IL RIMEDIO RICHIESTO.

- SE NELLA CASELLA INVECE COMPARE " OASI SPAZIALE " IL GIOCATORE DI TURNO GUADAGNA 3 POSIZIONI IN AVANTI; DEVE PERO', PRIMA DI RIPARTIRE, DICHIARARE AD ALTA VOCE: " SPACE HOUSE ", ALTRIMENTI RIMANE NELL' OASI UN GIRO.

- COLUI CHE PER PRIMO COMPIERA' L'INTERO PERCORSO E RAGGIUNGERA' LA META, INSTALLERA' "LA CASA DEI GIOCHI DEI BAMBINI DELL'UNIVERSO", RISULTANDO COSI' VINCITORE DEL GIOCO E "PRIMO PACIFICO COSTRUTTORE SPAZIALE". GLI VERRA' RICONOSCIUTA TALE ONORIFICENZA CON UN ATTESTATO

CONTROFIRMATO DA TUTTI I PARTECIPANTI
AL GIOCO .

MATERIALE A DISPOSIZIONE :

1. PLANCA DI GIOCO
2. MAZZO DI CARTE DENOMINATO
"RIMEDI MAGICI ". L' ABBINAMENTO DEI
DUE MAZZI E' IL SEGUENTE:

FORZE AVVERSE

RIMEDI MAGICI

PIOGGIA DI METEORITI -> * OMBRELLO
IN FIBRA
OTTICA

BUIO -> * PILA DIGITALE
A INFRAROSSI

FREDDO GLACIALE ->

* COPERTA
SPAZIALE IN
PLEXIGLASS

SOLE : CALORE INTENSO ->

* BORSA DI
IPERGHIACCIO
SINTETICO

BUCHI NERI : PRECIPIZIO ->

* ANCORA DI

SALVATAGGIO

IN ROCCIA
LUNARE

RAGGI COSMICI E POLVERI
INTERPLANETARIE ->

*SONDA
MAGNETICA
ASPIRATRICE

3. DADI

4. PEDINE: STELLA - LUNA - SOLE - NAVICELLA
SPAZIALE.

OASI PRESENTI NEL PERCORSO:

■ FAST FOOD SPAZIALE

■ OSTELLO GALATTICO

■ STAZIONE INTERSIDERALE

■ NAVE STELLARE AUSILIARE:
" ENTERPRISE S.E.B. 99".

■ LIDO INTERPLANETARIO.

5. CASA DEI GIOCHI DA INSTALLARE UNA VOLTA RAGGIUNTA LA META.

6. BLOCK NOTES SU CUI REGISTRARE I PUNTEGGI.

7. DIPLOMI DI ONORIFICENZA.

IL TEMPO VIRTUALE NECESSARIO AD
EFFETTUARE L' INTERO PERCORSO VIENE
CALCOLATO SECONDO LA VELOCITA' DELLA
LUCE, CHE CORRISPONDE ALLA SEGUENTE
EQUAZIONE:

$$T = X + Y + Z$$

T= TEMPO

X - Y - Z = COORDINATE SPAZIALI

GIOCO PROGETTATO
E REALIZZATO
DALLE CLASSI QUINTE
SCUOLA E. BOLLITORA.

GIUGNO ' 99



**ATTESTATO
DI
ONORIFICENZA**



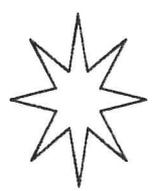
"PRIMO PACIFICO
COSTRUTTORE
SPAZIALE"



A

Data

Firma dei partecipanti



PLAYTEST

Resoconto del gioco: _____

Nome: _____

Data: _____

Alla partita hanno partecipato _____ giocatori

La partita è durata circa _____ minuti

La mia valutazione:

1. Il gioco è facile

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

 complesso

2. Il gioco è affidato al caso

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

 all'abilità

3. Il gioco è noioso

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

 appassionante

4. L'idea del gioco è poco originale

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

 molto originale

5. L'attuale realizzazione è poco gradevole

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

 molto gradevole

6. Il titolo non si adatta al gioco

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

 è buono

7. Il regolamento è incomprensibile

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

 chiaro

Chi ha cominciato la partita? _____

Chi ha vinto la partita? _____

Come è finita la partita?
(vittoria, parità, tempo massimo, interruzione, ecc.) _____

Le mie proposte: _____

Preferirei il seguente titolo: _____

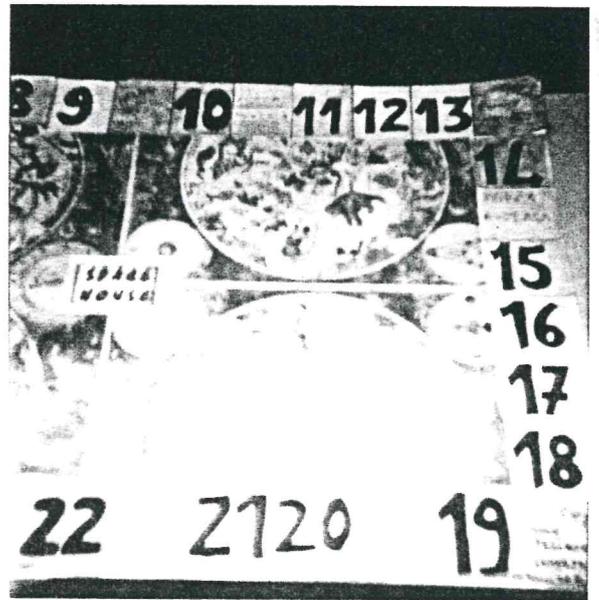
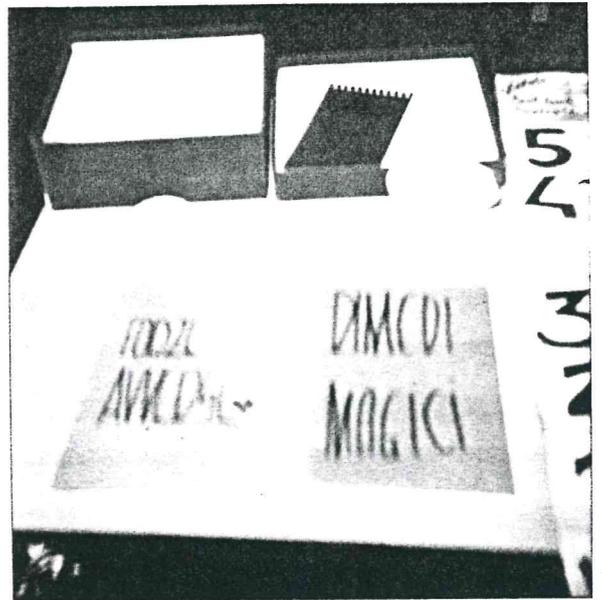
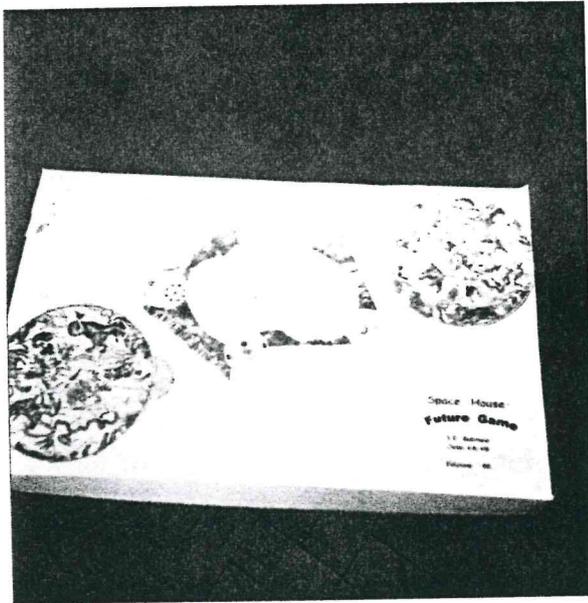
Playtest della versione n. _____

PROPOSTE EMERSE DAI PLAYTEST

Per migliorare il gioco è opportuno fare alcune revisioni:

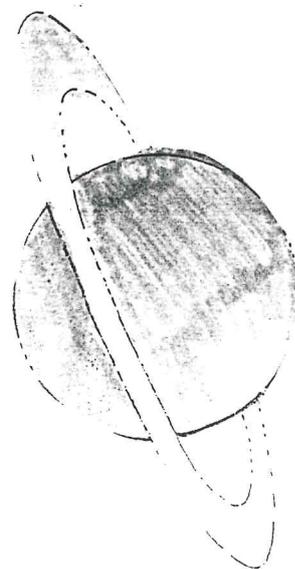
- Abbinare il colore delle “ forze avverse “ e dei “ rimedi magici “ presenti nel percorso con il corrispondente colore delle carte.
- Eliminare la riga di divisione tra numero e “ forza avversa “.
- Avanzare di 2 posti quando si arriva all’ “ oasi “.
- Si vince solo quando si ottiene il numero esatto per arrivare a “SPACE HOUSE “.

"Space House" : il gioco del futuro



MANIFESTO PUBBLICITARIO

SPACE HOUSE



IL GIOCO
CHE DAL

REALE

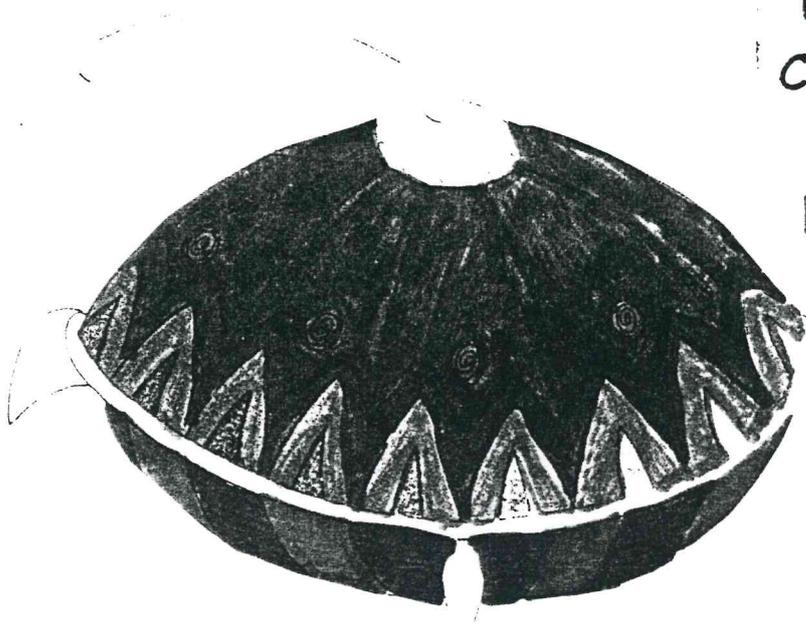
TI FA
VOLARE

E SU NEL
COSMO

NAVIGARE !

"SPACE HOUSE -
FUTURE GAME"

S.E.B
CLASSI V°A-V°B
EDIZIONE '99



HANNO COLLABORATO ALLA STESURA DEL
PROGETTO COMENIUS GLI ALUNNI DELLE
CLASSI 5° A - 5°B:

- BIGNARDI FEDERICO
- BOLDRINI MATTEO
- BOSCHINI GIORGIA
- CAVANI MATTIA
- FRIGNANI LAURA
- GIROLDINI FEDERICA
- GUALANDI CATERINA
- IZZO GIUSEPPE
- MONTORSI RICCARDO
- PAVAN ELISA
- PETRIELLO MIRCO
- RONCAGLIA SERENA
- SAMBERISI ERIKA
- SINGH MANJIT
- VERRINI GIANLUCA
- VINCITORIO LUIGI
- ZANOTTI ANNA
- AMORE STEFANO
- ARTIOLI ALESSIA
- BIGARELLI NICOLA
- BIGNARDI FRANCESCO
- BONORA CRISTIAN
- FIENI CHIARA
- GIROLOMINI MARCO
- GUALANDI GIACOMO
- GUIDETTI GIULIA
- HANOZ NICOLA
- MARCHI STEFANO
- MONZONI GENNY
- NOSARI STEFANIA
- PALTRINIERI LAURA
- SCHIATTI GRETA
- TURCI VALENTINA
- ZANTA SARA

SI RINGRAZIANO PER L'ORGANIZZAZIONE E
LA GESTIONE DEI GRUPPI LE COLLEGHE :
MAGNANI ELISABETTA - MENOZZI ROSANNA -
STENTARELLI ANTONELLA E LA PROMOTRICE
DEL PROGETTO FORGHIERI SUSI.
PER LA CONSULENZA DATA SI RINGRAZIANO
GLI OPERATORI DELLA LUDOTECA COMUNALE DI
CARPI.

Il presente documento è tratto dal sito web “Documentaria” del Comune di Modena: <https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: Space house: il gioco del futuro

Sottotitolo: Progetto Europeo Comenius

Collocazione: LI 97



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: memo@comune.modena.it