

Progetto GAME



Jacopo Pinzino, Antonio Sidoti
INFN Sezione di Pisa, INFN Sezione di Bologna

C3M Preventivi – 21 Luglio 2025



Outline

- Stato del Progetto nel 2025
 - Elenco degli eventi principali futuri
 - Prodotti del progetto
- Elenco Richieste per Capitolo di Spesa 2026
- Numeri dell'anagrafica 2026 (on going)
- Milestones 2026
- Stato dei fondi 2025

Stato del progetto

- “I Primi 20 minuti” → gioco in stampa (per Summercamp 2025) (milestone 2025) **45 scatole in totale!** (preventivate 30)
- Partecipazione Play 2025 a Bologna (2000 presenze nello stand) (milestone 2025)
- Presenze a Didacta 2025. Prevista partecipazione a **PlayTo, Lucca Comics, Fermahmente, Play in The City**
- Una delle attività di un pomeriggio a Summercamp. Molto contenti da risposta di studenti e docenti. Qualche tavolo avrebbe continuato ben oltre le 18:30.
- Partecipazione a meeting nazionale Game Science Research Centre (a Trieste Gennaio 2025) → Va nella direzione di trovare punti di interesse comune con altri enti di ricerca (e.g. INAF) In discussione opportunità per INFN di comparire come “Research Institution” (insieme a IMT, UniMoRe e INAF)
- Partecipazione IDEAG (“Sindacato” italiano autori di gioco da tavolo) Gennaio 2025 (nazionale + 2 meeting “locali” Genova e Pisa)
- Da fare: **meeting nazionale Game** (Novembre 2025) (da decidere se Pisa o Bologna)
- Questa sera: sul canale discord di La Rivista Eclisse intervista con Jacopo e Antonio sul progetto GAME (su twitch) e poi sul canale youtube Rivista l’Eclisse

Prodotti

Adattamenti di giochi esistenti:

- **Indovina il Radionuclide** (← “Indovina chi”) [link](#)
- **Mesopoly** (← “Monopoly”) [link](#)
- **Cosmic time travel** (← “timeline”/“anno domini”) racconta la storia dei raggi cosmici
- **Rotta spaziale** (← Carcassone) introduce alla creazione di satelliti

Giochi sviluppati **ex-novo**:

- **Labirinto di Barioni** [link](#)
- **I Primi 20 Minuti** [link](#) → Stampa di 30 scatole finanziate nel 2024 disponibili per Summer Camp 2025
- **Neutrino Chess** [link](#)
- **PoweriNoi** (sviluppato da PV)

Andare sul Mercato

“Seekers Chronicles” → Versione “INFN”
Contatti con case editrici per stampa dei giochi
(domanda tipica ai festival: “Dove si compra questo gioco?”)

Richieste 2026

•Missioni

- 3.5 kE Riunione Nazionale 2026
- 1.5 kE partecipazione riunione C3M (Nota siamo due RN, a volte richiesta di partecipare entrambi come a Paestum)
- 0.5 kE meeting Game Science Research Centre 2026 (2 pax x 2 giorni)
- 0.5 kE Attività gaming scuole
- 1 kE Partecipazione IDEAG Nazionale (Gennaio 2026)

•Consumi

- 1.5 kE stampe prototipi gioco
- 2 kE stampe copie Neutrino Chess
- 2 kE Stampe di 60 copie di “I Primi 20 Minuti” da “Edizioni INFN” (SJ alla creazione della “casa editrice” e dello shop online)

0.5 kE meeting Game Science Research Centre 2026 (2 pax x 2 giorni)



Constitutive Institutions

IMT



Consorzio (al momento senza personalità giuridica). 2025 Ultimo anno. Si dovrà riscrivere regolamento. Buon momento per inserire INFN in modo più strutturato
→ Nella direzione di maggiore collaborazione con INAF (e CNR e INAF)
→ Porta di entrata per partecipare a bandi europei etc.



Member Institutions



● 0.5 kE Attività gaming scuole

Invito a Paestum a prevedere attività con scuole (secondarie superiori). Al momento interazione con pubblico “solo” durante festival (comunque oltre 2k di presenze di pubblico generico e classi)

Nel 2026 previste attività in **almeno** due sezioni del progetto GAME su **almeno** due classi (“quasi” a km 0) utilizzando le scatole prodotte “I Primi 20 Minuti”

Attività previste:

- Seminario introduttivo e coinvolgente (30 minuti) sulla fisica del gioco ()
- Sessione di game play (4 o 5 tavoli)
- Sessione di debriefing sulla fisica: cosa hai imparato? Come è “andata veramente”?
Momento importante anche per noi per acquisire feedback sulle meccaniche del gioco (questionario sia generico C3M che specifico al gioco)

→ Fondamentale avere 4 o 5 scatole dei nostri giochi nelle sezioni interessate

→ Embrione di progetto pluriennale con le scuole da prevedere negli anni futuri (in collaborazione con CNR, INAF e INGV?)

● 1 kE Partecipazione IDEAG Nazionale (Gennaio 2026)



Incontro nazionale di tre giorni (ultimi anni a Parma)

Organizzato da SaZ Italia. Sezione italiana dell'associazione degli autori di giochi (quota associativa 100 Euro/anno)

Partecipazione a diversi incontri locali durante l'anno, con evento conclusivo nazionale (quello di Parma)

Incontro Nazionale a Parma da preparare per due giochi (I Primi 20 Minuti e Neutrino Chess) → **partecipazione delle case editrici in cerca di giochi da pubblicare**



Calendario completo 2025

17/18/19 Gennaio IDEAG NAZIONALE (Parma)

- 15 febbraio – IDEAG GENOVA (NEW)
- 22 febbraio – IDEAG CESENA (NEW)
- 15/16 marzo – IDEAG PORDENONE
- 22 marzo – IDEAG PISA
- 28/29 marzo – IDEAG NAPOLI
- 4/5/6 aprile – PROTOSOCCORSO Play! Festival del Gioco – Bologna
- 10 maggio – IDEAG MODENA (NEW)
- 24/25 maggio – IDEAG PADOVA
- 24/25 maggio – IDEAG BARI
- 24 maggio – IDEAG VIGEVANO
- **31 maggio/1 giugno** – IDEAG ROMA + IdeaGDR
- **7/8 giugno** – IDEAG BRESCIA
- **14/15 giugno** – IDEAG SARDEGNA
- **28/29 giugno** – IDEAG COSTA EST
- 9 agosto – IDEAG AOSTA
- 30/31 agosto – IDEAG NORDEST
- 13/14 settembre – IDEAG MILANO
- 20 settembre – IDEAG GRADARA*
- 27 settembre – IDEAG PIOSSASCO
- 4 ottobre – IDEAG VENEZIA
- 11/12 ottobre – IDEAG ALESSANDRIA
- 15 novembre – IDEAG UMBRIA – Città di Castello
- 22/23 novembre – IDEAG VERONA
- 13/14 dicembre – IDEAG RIMINI e SAN MARINO*
- date da confermare

Date del 2026

*date ancora da confermare



- 2 kE stampe copie Neutrino Chess

Secondo gioco “prodotto” dal progetto GAME → Nel 2026 maturo per andare in stampa (~30 scatole)

- 1.5 kE stampe prototipi gioco

Stampe per prototipi giochi: Poweri noi, Labirinto dei barioni, altri sviluppi

Last Minute

● 2 k€ Stampe di 60 copie di “I Primi 20 Minuti” da “Edizioni INFN” (SJ alla creazione della “casa editrice” e dello shop online)

5

L'idea di “INFN edizioni” è molto interessante per il progetto GAME

Numerose richieste di acquisto dei giochi sia durante le fiere (PLAY) che durante il Summercamp. Presumibile aumento di richieste a seguito delle attività nelle scuole

→ Attenzione ad inserire agli aspetti burocratici (iscrizione Camera di Commercio) giusti per poter pubblicare ANCHE giochi da tavolo

60 copie dei “Primi 20 minuti” viene a costare sui 2k€ Euro utilizzando lo stesso fornitore dell'ordine 2025. Sub Judice alla creazione di “Edizioni INFN” e dello shop online. Si tratterebbe in realtà di un anticipo perché le scatole dei giochi sarebbero messe in vendita (da decidere prezzo di vendita)

Possibili canali di vendita:

- Shop online
- Summercamp
- Fiere (Play, ...)
- Visitors centre (Frascati, CERN → traduzione inglese)
- Corsi di aggiornamento
- Attività in scuole

10

Anagrafica 2026 (GAME) In progress



R.N. Antonio Sidoti (BO)/Jacopo Pinzino (PI)

BO 5 pax, GE 2 pax, LNF (3 pax+ RM1 + RM2), MI (13 pax+ TO), PI (9 pax), PV (4 pax), RM3 (2 pax)

Un paio di sezioni in meno rispetto al 2025 ma più persone rispetto al 2025 in totale

→ Comunque mailing list del progetto molto più numerosa

Milestones 2026

26 giu 2026	portare i primi 20 minuti in almeno 4 scuole su almeno 2 sedi		
27 mar 2026	pagina web progetto GAME		
31 dic 2026	partecipazione ad un festival		
30 ott 2026	preparazione dei progetti di stampa professionale di un gioco già sviluppato dal nostro gruppo		
31 dic 2026	sviluppo di una versione alpha di un nuovo gioco INFN		
31 dic 2026	Finalizzazione con contest INFN per timeline		

Ultimo punto emerso durante Didacta 2025:

Mondadori interessata ad aggiungere un gioco di carte al libro di testa per insegnanti di Fisica (secondarie superiori) come Timeline con avvenimenti di Fisica (e metterli in relazioni con eventi storici importanti) → Contest INFN aperto ad dipendenti ed associati per decidere date importanti della fisica (e immagini)
→ Fondi esterni



Stato Fondi 2025

Per il 2025 assegnati 5 kE di Missioni e 0.5 kE di Trasporti (Tutte su Bologna)
Missioni 3.0 kE rimanenti (ma meeting nazionale ancora da fare, quindi li impoegneremo entro fine estate 2025)
Trasporti 0.5 kE rimanenti. In realta` per evitare di usare Spedservice I trasporti li gestiamo in modo “creativo” (e.g. scambio prototipi quando ci vediamo di persona a C3M meeting, oppure in altre occasioni) → Prevediamo di spostare questi 0.5 kE su consumi per stampe prototipi nel 2025

Criticità

Le solite ... Burocrazia, spese con cassa, etc. Speriamo di risolvere nella seconda parte del 2025, e che a Gennaio non troviamo qualche nuova “sorpresa” sotto l'albero

Sommario

- Richieste inserite per il 2026
- Anagrafica per il 2026
 - Attività scuole da iniziare nel 2025-26
 - Stampa versione “quasi finale” gioco da tavolo
 - Networking con Game Research Science Centre, IdeaG (ed iniziative collegate → fondi esterni)
 - contatti con editori per produttori e/o commercializzare gioco
 - Stampe e distribuzione con “Edizioni INFN”

● Missioni

- 3.5 kE Riunione Nazionale 2026
- 1.5 kE partecipazione riunione C3M (Nota siamo due RN, a volte richiesta di partecipare entrambi come a Paestum)
- 0.5 kE meeting Game Science Research Centre 2026 (2 pax x 2 giorni)
- 0.5 kE Attività gaming scuole
- 1 kE Partecipazione IDEAG Nazionale (Gennaio 2026)

● Consumi

- 1.5 kE stampe prototipi gioco
- 2 kE stampe copie Neutrino Chess
- 2 kE Stampe di 60 copie di “I Primi 20 Minuti” da “Edizioni INFN” (SJ alla creazione della “casa editrice” e dello shop online)



BackUp