

Stato Progetto GAME



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

Riunione C3M – 03 Dicembre 2025



Outline

- Pubblicazione “I Primi 20 Minuti”
 - Proposta contest Timeline e Gadget SIF 2026
 - Affiliazione GSRC
 - Resoconto 2025 (Periodo Oct 2025 – Dic 2025)
 - Attività 2026
- 



Outline

- Pubblicazione “I Primi 20 Minuti”
 - Proposta contest Timeline e Gadget SIF 2026
 - Affiliazione GSRC
 - Resoconto 2025 (Periodo Oct 2025 – Dic 2025)
 - Attività 2026
-

I Primi 20 Minuti

Gioco sostanzialmente pronto → due modalità di gioco: semplice e avanzata

Due iterazioni: Stampate 5 (v1) e 40 (v2) copie in distribuzione [link](#) (costo sviluppo grafica + stampa 3kE)

A parte qualche piccola modifica grafica la modalità semplice del gioco (per noi) è pronta per la stampa e distribuzione. Diverse richieste di acquisto durante fiere, summercamp etc.

Due possibilità:

- “Casa Editrice INFN”: contatti diretti per dettagli, e-shop INFN, pos per fiere, ISBN, anticipo per stampa 1000 copie? Ce la facciamo per Didacta 2026?
- Casa Editrice Esterna (contatti con diverse case editrici → contratto con TT). Tempi più dilatati





Outline

- Pubblicazione “I Primi 20 Minuti”
 - **Proposta contest Timeline e HepCard Gadget**
 - Affiliazione GSRC
 - Resoconto 2025 (Periodo Oct 2025 – Dic 2025)
 - Attività 2026
-

Timeline

Sviluppo da idea dei colleghi di Perugia (realizzato per OCRA) → Specifico per fisica dei raggi cosmici → Suggerimento da parte di editor Mondadori per realizzarne uno con temi più generici di fisica

Per la scelta degli eventi di fisica realizzazione di un contest INFN aperto a dipendenti ed associati per selezionare gli eventi più significativi e metterli in relazione con eventi importanti della storia mondiale (e italiana)



~10 di queste carte

Scoperta Antiprotone



Un esperimento condotto da Emilio Segrè e da Owen Chamberlain permise la scoperta dell'antiprotone. Una particella con la stessa massa e spin del protone ma carica elettrica opposta. Se un antiprotone entra in contatto con un protone, le due particelle si annichilano, producendo pioni e grandi quantità di energia.

Scoperta Antiprotone



1955

Successe nello stesso anno:

- Il 1° novembre scoppiò la guerra del Vietnam, tra esercito sudvietnamita e forze comuniste del Nord.
- Il 1° dicembre Rosa Parks rifiutò di cedere il posto sull'autobus a Montgomery, Alabama, dando inizio al boicottaggio dei bus e alla lotta per i diritti civili negli Stati Uniti

Il contest ha come obiettivo la scelta di ~60 di questi eventi

Timeline: Step del concorso

1) Mail di apertura contest a colleghi inviando **Link** per questionario

Scelta Date per Timeline

Nell'ambito del progetto GAME di C3M, stiamo sviluppando un gioco (Timeline). Trovate qui <https://pandora.infn.it/public/c4dac9> la bozza di regolamento. L'obiettivo è quello di mettere in ordine temporale importanti scoperte e/o realizzazioni relative alla fisica e correlarle con date di avvenimenti storico/artistici/culturali della civiltà umana. Abbiamo quindi bisogno del vostro aiuto. Vi chiediamo di inserire in questo form le vostre proposte relative alle scoperte e/o realizzazioni di fisica e degli importanti avvenimenti storico/artistici/culturali. Verranno realizzate delle carte da gioco e vi chiediamo di indicare quale scoperta o realizzazione inserireste. Le risposte considerate più interessanti dalla commissione riceveranno un premio.

Ciao, Antonio. Quando invii questo modulo, il proprietario vedrà il tuo nome e indirizzo email.

* Obbligatoria

1

Anno scoperta/realizzazione scientifica *

Inserire anni AC come negativi (esempio 75 avanti Cristo -> -75). Nell'esempio 1955

Scoperta Antiprotone



1955

Successi nello stesso anno:
- Il 1° novembre scoppiò la guerra del Vietnam, tra esercito sudvietnamita e forze comuniste del Nord.
- Il 1° dicembre Rosa Parks rifiutò di cedere il posto sull'autobus a Montgomery, Alabama, dando inizio al boicottaggio dei bus e alla lotta per i diritti civili negli Stati Uniti

2) Raccolta risposte per ~1 mese

3) Anonimizzazione risposte

3) Commissione C3M per premiare le risposte (possibile criterio: originalità e pertinenza)

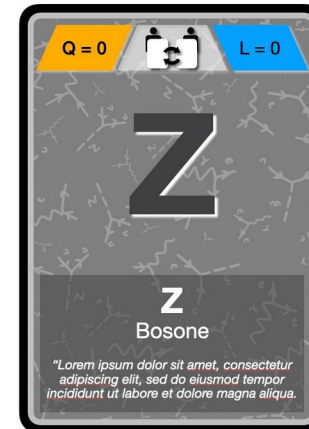
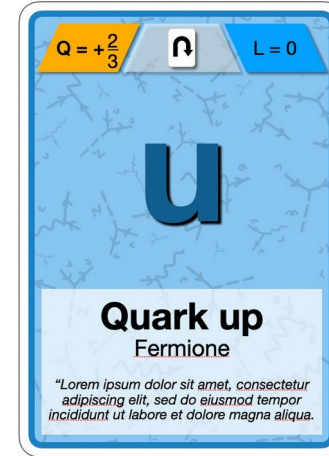
4) Tra le risposte scegliamo le ~60 date

Questioni aperte:

- Quante risposte per concorrente (1 o max 3)?
- Chi fa parte della commissione C3M?
- Premio?
- Quanti vincitori?

HEPCard (Titolo Provvisorio)

- L'idea è di sviluppare un gioco molto semplice e veloce per la fascia elementari e medie
- Lo scopo è trasferire poche informazioni sull'esistenza delle particelle elementari
 - Le prime generazioni di quark e leptoni
 - I bosoni
 - Conservazione di carica e N Leptonico
- Gioco astratto
- I giocatori devono organizzare le carte per creare i vertici di interazione
- Sarebbe possibile complicarlo con radiativi, e altri processi
- Altri possibili nomi: HEP, Vertex, Interazioni Fondamentali, Fundamental



HEPCard: Regole

- Ogni giocatore predispone una griglia 4 per 3 di carte coperte.
- scopre 3 carte (serve per velocizzare la fase iniziale)
- A turno ogni giocatore pesca una carta (dal mazzo o dagli scarti) e decide se sostituire una carta (coperta o scoperta) o se scartarla
- Scartandola può fare un'azione della carta (scoprire un'altra carta, scambiare la posizione di 2 carte, ecc)
- Il gioco finisce quando un giocatore scopre tutte le sue carte
- I punti dipendono dal numero di set di carte ottenuti in verticale ed in orizzontale



Possibile gadget per SIF 2026 (Sviluppo grafica e stampa finanziato da LOC?)



Outline

- Pubblicazione “I Primi 20 Minuti”
- Proposta contest Timeline e HepCard Gadget
- **Affiliazione GSRC**
- Resoconto 2025 (Periodo Oct 2025 – Dic 2025)
- Attività 2026



Game Science Research Centre

Quarto **meeting** meeting nazionale del consorzio GSRC a Feb 2026 a Firenze
Il GSRC in a nutshell ([link](#))

Missione del GRSC:

The GAME.SCI RE.CENTER aims at promoting, supporting and spreading the research in the field of *Game Science*, focusing in particular on 4 goals:

Networking

To give relevance and coherence to national and international research activities in the area of *Game Science*, facilitating connections among involved researchers and promoting the exchange of ideas in a multidisciplinary perspective;

Game science for society

To promote and sustain activities related to the University's "third mission" (public engagement, citizen science, building knowledge value, divulgation) which involve the use of "game";

Knowledge transfer

To create a bridge with the productive sectors of society that use games as frames, as means of production or as products, with particular attention to entertainment, to the screening of human resources, to educational tools, to strategic thinking and to job satisfaction;

Certification

To develop "standard" procedures for the evaluation of systems and rules relevant for game related activities (for public engagement, educational purposes or social change) with the aim of forming an adequate knowledge base which can be used for the definition of dedicated quality certification protocols.

Consorzio (al momento senza
personalità giuridica) (e
partecipazione **NON**
ONEROSA)



Constitutive Institutions



UNIMORE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA



Un paio di membri di GAME sono
iscritti a titolo individuale.
Pensiamo sia il momento giusto
per l'INFN di comparire come
Membro Istituzione
(partecipazione al comitato
scientifico etc)
presidente)

→ Necessaria semplice lettera di richiesta di adesione da parte del Rapp. Legale
INFN (ovvero il Presidente)

La quasi totalità dei progetti del GRSC finanziati da fondi esterni. Molti hanno portato
alla pubblicazione di giochi → Molta più esperienza di noi nel partecipare e vincere
bandi (regionali/nazionali/europei)

Member Institutions



OGS
Istituto Nazionale
di Oceanografia
e di Geofisica
Sperimentale



**Università
di Genova**



**CENTRO
DI RICERCA SUL GIOCO**



Outline

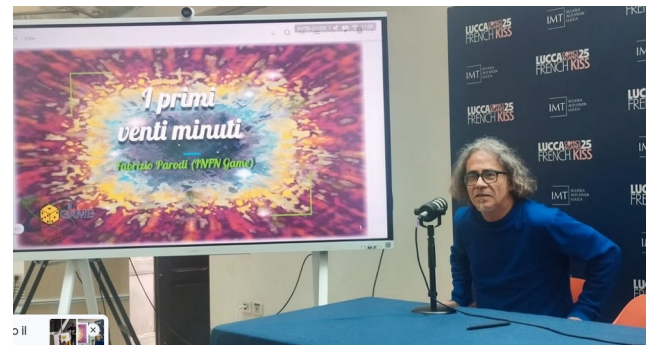
- Pubblicazione “I Primi 20 Minuti”
- Proposta contest Timeline e HepCard Gadget
- Affiliazione GSRC
- **Resoconto 2025 (Periodo Oct 2025 – Dic 2025)**
- Attività 2026

Attività 2025 (Oct – Dic 2025)

Partecipazione ERN 2025 in 5 sedi (MI, TS, GE, PI e BO) → 340 presenze in totale
Fermamente (Fermo), Lucca Comics (Lucca), Play in the city (Modena) → 830 presenze in totale
(oltre 60 questionari compilati a Lucca)

Meeting nazionale GAME (24 e 25 Novembre) a Bologna ([link](#)) → Da sottolineare:

- prof Informatica UniMi (Marco Tarini): piattaforma online per sviluppo giochi, grafica 3D per VR (possibilità di tesi di laurea) (Esempio per “Neutrino’s chess”)
<https://tarini.di.unimi.it/tiptaptop/neutrino/>
- Maria Rita Felici su scuola (abbiamo imparato che INFN NON è ente accreditato del MIM per la valorizzazione delle eccellenze)
- Judilka Bermudez (Fondi esterni). Oltre a partecipazione ai bandi, farne parte tramite la parte di dissemination



Attività 2025: Stato Finanze

Sito web del progetto [link](#) Da finalizzare. Per noi rappresenta:

- Vetrina dei giochi sviluppati (per esempio da mandare a potenziali editori) → Link a Open Access → Link a e-shop (futuro)
- Descrizione attività scuole con link iscrizione
- Prossimi appuntamenti dove trovarci durante I festival

	Assegnato	Speso	
Missioni	5k	~5k	
Consumi	2.0 kE (dopo C3M di Sett.)+0.5 kE (dopo storno trasporti)	~2.5 KE	Sviluppo e stampa gioco* (cf attività 2026) RDA completata



Outline

- Pubblicazione “I Primi 20 Minuti”
- Proposta contest Timeline e HepCard Gadget
- Affiliazione GSRC
- Resoconto 2025 (Periodo Oct 2025 – Dic 2025)
- **Attività 2026**



Attività 2026

Attività Scuole: Previste attività scuole (almeno 4 scuole su 2 sedi). Principalmente con istituti istruzione secondaria di secondo grado. Prevista attività di due ore composte di Introduzione, Gioco e Debriefing. Somministrazione questionario

Questionari:

Due macro sezioni:

Parte “C3M” relativa agli studenti (ma non abbiamo il controllo della effettiva compilazione durante I festival). Ok per le attività scuole

Parte “GAME”. Per noi molto utile per capire se quale messaggio da veicolare con il gioco sia passato → Da utilizzare per pubblicazione su rivista specialistica

Attività 2026

Unijunior a Bologna: [link](#) Previsti 60 ragazze e ragazzi (10-13 anni) il 13 Gennaio per due ore. Da notare iscrizione 35 Euro (che vanno a UniJunior, non a noi!) Cercheremo di somministrare questionario ma non è detto che in quella fascia di età abbiano uno smartphone

Compilazione lista Festival nel 2026. Utile per censire le nostre forze (vorremmo evitare di partecipare a Festival con person power limitato). Definire festival con 6 mesi di anticipo

Data Inizio Festival	Durata giorni Festival	Nome Festival	Luogo	Link Festival	Numero animatori (per giorno)	Finanziato da	Tipo di Festival	Confermato
10/1/2026	1	IdeaG	Parma	https://www.idea-g.it/	4	Game	Interesse GAME	No
11/3/2026	3	Didacta	Firenze	https://fieradidacta.indire.it/it/	2	Festival	Nazionale	No
22/05/2026	3	Play	Bologna	https://www.play-festival.it/	4	Festival	Nazionale	Si
13/07/2026	2	Summertime INFN	Gran Sasso		5	C3M	Nazionale	Si
		Fermamente	Fermo		2		Locale	No
28/10/2026	5	Lucca Comics	Lucca		3	Festival	Nazionale	No

Attività 2026: Assegnazioni

	Assegnato	Assegnato	
Missioni	5k	~5k	
Consumi	2.0 kE (dopo C3M di Sett.)+0.5 kE (dopo storno trasporti)	~2.5 KE	Sviluppo e stampa gioco* (da 2025)
Consumi	2.0 kE	~2.0 KE	Sviluppo e stampa gioco*

Abbiamo un certo margine di libertà sui 2.5 kE + 2 kE:

- Stampa di prime copie di Neutrino's chess
- Ulteriore stampa dei Primi 20 Minuti. Impossibile andare oltre le 100 copie (tiratura limitata per commercializzazione). Più probabile tra 50 e 100 copie

Decisione con referee e casa editrice INFN



Conclusioni

Dei quattro gruppi di lavoro (giochi):

- “I Primi 20 Minuti” in vista di pubblicazione finale (versione light)
- “Neutrino’s chess” prima versione di stampa
- “Labirinto di Barioni” da finalizzare meccanica per spostamento
- “Seeker’s Chronicles” versione INFN necessario lavoro

Da iniziare partecipazione bandi (fondi esterni)

Temiamo con il nuovo anno ulteriori “sorprese” lato PA. Nel 2024, “sorpresa” MEPA, nel 2025 “sorpresa” piccole spese/donno economale. Speriamo bene per il 2026....



Organizzazione (GAME)

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



Strutture INFN

BO GE LNF LNGS MI PG PI PV ROMA3

Ricercatori: 36 (0.1 FTE) - Tecnologi: 7 (0 FTE) - Tecnici:

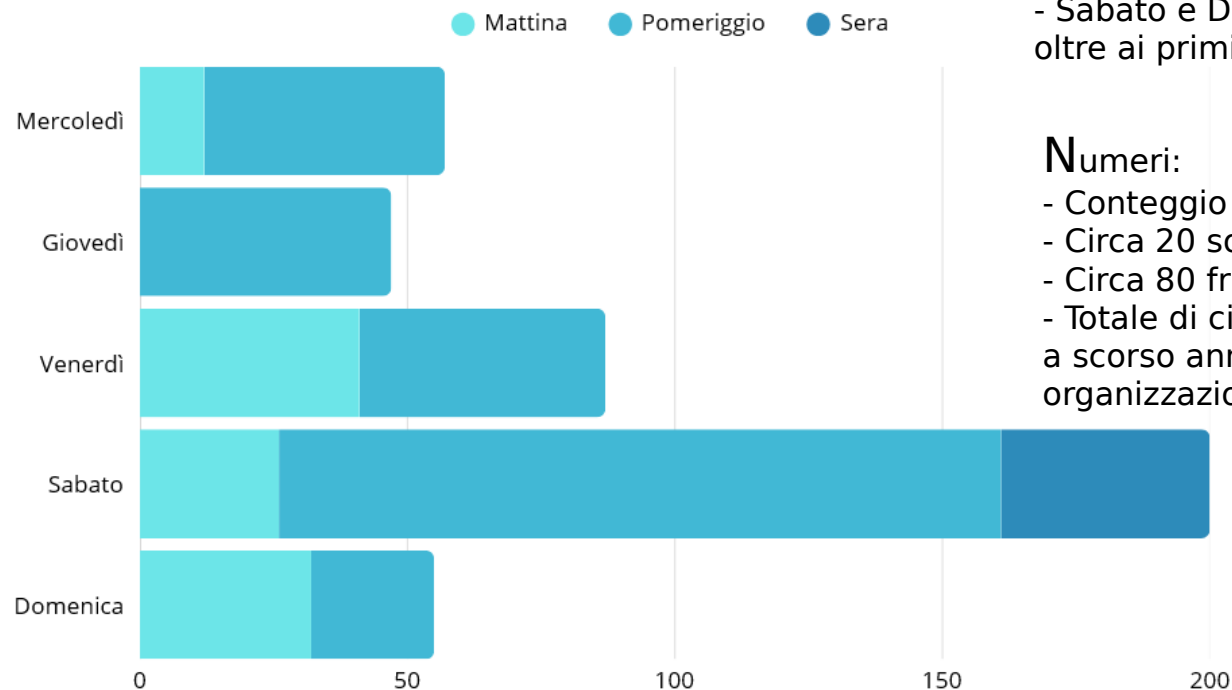
Tre mailing lists:

- Generale play@lists.infn.it
- 2 tematiche (Gioco di Ruolo, Board Game)
play-bdg@lists.infn.it
play-gdr@lists.infn.it

43 persone in anagrafica

Meeting bi-settimanali

Lucca & Comics 2025



Note:

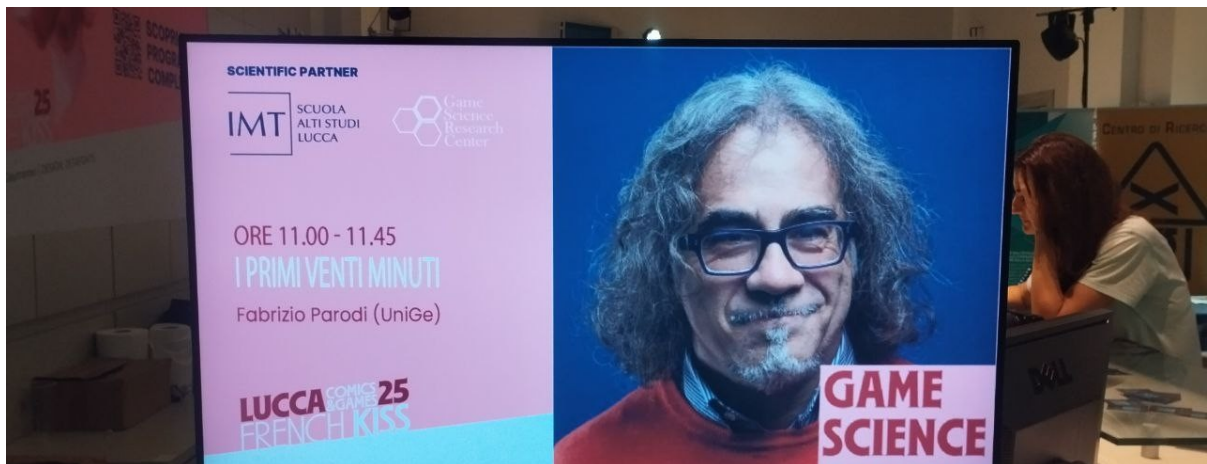
- Giovedì solo mezza giornata, pioggia fitta
- Sabato mattina senza tavolo fino alle 11:30, la sera ludoteca dalle 19 a 23:30

- Sabato e Domenica più tavoli e Neutrino chess oltre ai primi 20 minuti

Numeri:

- Conteggio se parlato per più di due minuti
- Circa 20 sotto i 15 anni
- Circa 80 fra i 15 e 20 anni
- Totale di circa 450, miglioramento netto rispetto a scorso anno per visibilità dei tavoli e organizzazione





GIOCO DIDATTICO A SCUOLA

I PRIMI 20 MINUTI

1a copia ogni 10 studenti.
2 studenti per ogni giocatore/plancia.

Ideale 1 animatore per ogni copia del gioco.

Necessario una discussione preliminare con l'insegnante.

Rielaborazione del regolamento, con presentazione Powerpoint del regolamento.

OBIETTIVO EDUCATIVO ---> da definire e da palesare

- *Quali feedback vogliamo da parte degli studenti? Degli insegnanti?*

La scuola Italiana non è contaminata dal boardgame quindi stiamo portando 2 novità:

La **fisica** “**moderna**” e il **boardgame**.

Il feedback da raccogliere su **entrambi** questi fronti.

Esperienza di breve durata: non mi immagino un percorso formativo.

Limitarci alla distruzione di alcuni pregiudizi, in un senso (**fisica**) e nell'altro (**gioco**).

297 responses

267 responses

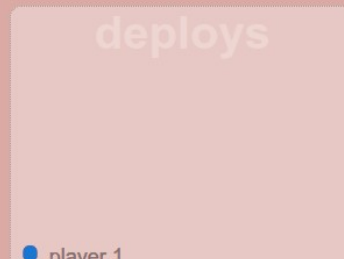
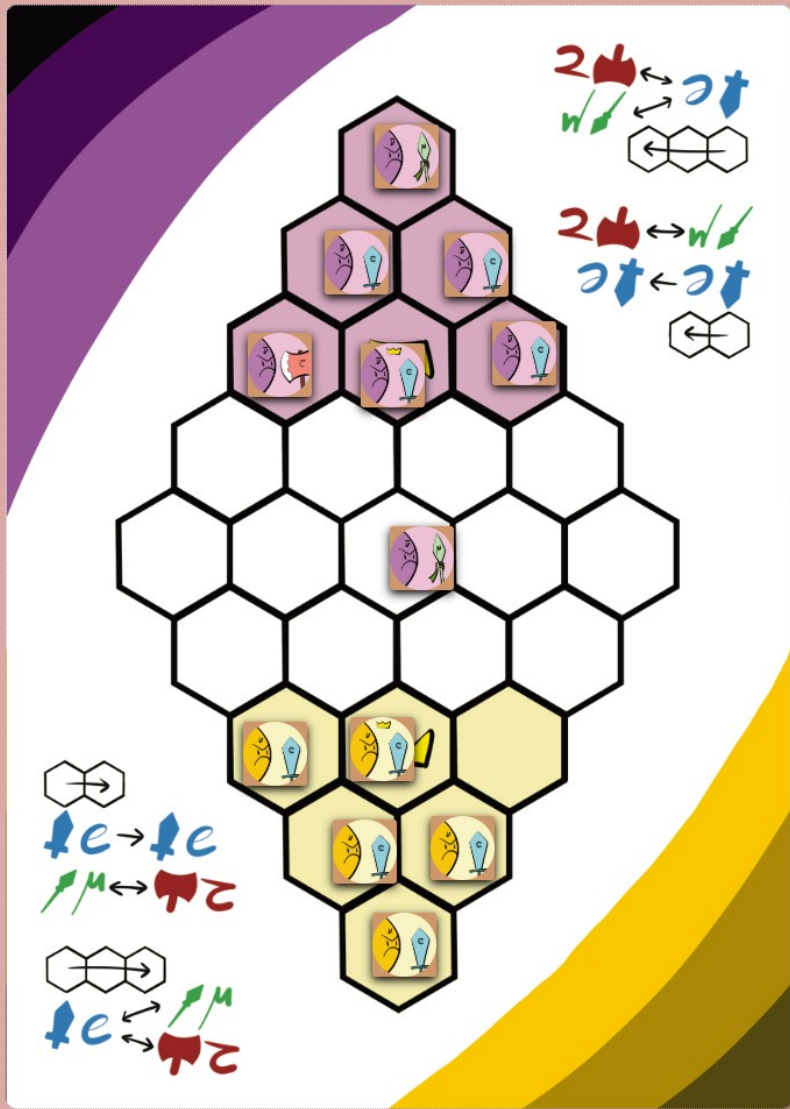


287 responses



297 responses





Piattaforma online di sviluppo Giochi

Sviluppata da Marco Tarini (UniMi)
Implementazione di Neutrino's Chess
[Link](#)