

# Strumenti Pedagogici

## Strumenti di gioco

### Meccanica di gioco: Creazione di un percorso

#### Spiegazione della meccanica

Si crea un percorso da un punto di PARTENZA a un punto di ARRIVO, stabilendo che ci siano 10 passi tra di essi (o un diverso numero scelto dallo sviluppatore). Per fare un passo, i giocatori devono rispondere correttamente a una domanda. Se rispondono in modo errato, non avanzano di passo (o lo sviluppatore può decidere che i passi già guadagnati vengano persi).

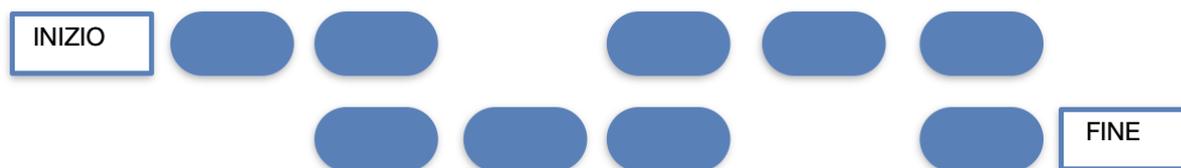
Potrebbero esserci:

- domande più difficili che permettono ai giocatori di guadagnare 2 passi;
- eventi legati al caso. Ad esempio, carte che fanno perdere ai giocatori blocchi conquistati o che richiedono loro di rispondere a due domande per ottenere il prossimo blocco.

Nel caso di un gioco stampato, è possibile creare carte con le domande. I giocatori pescano carte dal mazzo e, se rispondono correttamente, utilizzano quella carta come "tessera" per completare il loro percorso dalla casella di PARTENZA alla casella di ARRIVO.

## Esempio: Le Guerre Napoleoniche

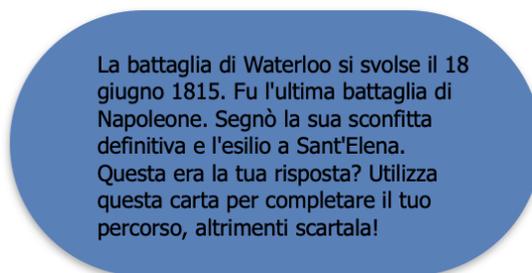
*Esempio di percorso:*



*Esempio di carte/blocchi:*



FRONTE



RETRO