**LINEE GUIDA PER PLUF**

**Principi generali e contenuti minimi del gioco**

**La progettazione del gioco** deve tenere conto dei seguenti principi di ordine generale:

* Il prodotto richiesto è un gioco da tavolo destinato alla produzione in formato cartaceo e in formato digitale;
* Scopo del gioco è promuovere la conoscenza del territorio transfrontaliero di riferimento del progetto Pluf! nonché diffondere la cultura di cooperazione promossa dall’Unione Europea;
* Destinatari del gioco sono i ragazzi in età scolare e, in particolare, i bambini che frequentano la scuola primaria;
* Destinatari del gioco sono le famiglie con bambini e ragazzi di età compresa tra 6 e 12 anni che frequentano il territorio transfrontaliero di riferimento in occasione delle vacanze estive e invernali;

Il gioco deve comprendere i seguenti contenuti minimi:

* Offrire almeno 3 filoni tematici di conoscenza del territorio (natura, cultura e prodotti tipici);
* Il gioco deve stimolare la cooperazione in modo da mettere in rilievo il valore della cooperazione europea tra partners di paesi differenti per la valorizzazione del territorio;
* Elementi di approfondimento sulle peculiarità del territorio dell’area Move che si estende sui versanti italiano e francese.

REALIZZAZIONE DI PROTOTIPI SU SUPPORTO TRADIZIONALE (gioco in scatola): prototipi su supporto tradizionale da distribuire presso gli uffici turistici, Porte di Valle, ecc. e che possano essere dati “in prestito” gratuito alle famiglie; omaggi per le scuole.

VERSIONE ON LINE (indicare che è consentito il subappalto ad altra ditta specializzata per la realizzazione del supporto informatico;

Altri eventuali supporti per le sessioni di gioco collettivo.

**Caratteristiche dei prototipi della versione cartacea (gioco in scatola)**

* Nella versione cartacea, il gioco deve essere prodotto in due lingue: italiano e francese;
* N.ro minimo di esemplari prodotti: 140 in lingua italiana e 100 in lingua francese;
* Contenere tutto il necessario per il gioco;
* Lo strumento deve essere adatto sia a sessioni collettive di gioco (gruppi presenti sul territorio), sia all’utilizzo con gruppi scolastici (con particolare valenza didattica), sia ancora alle singole famiglie che si trovino sul territorio.

**Caratteristiche della versione digitale del gioco**

* Nella versione digitale, il gioco deve essere prodotto in tre lingue: italiano, francese e inglese;
* Fruibile su smartphone e tablet

**Modalità di organizzazione e di gestione della fase di sperimentazione del gioco sul territorio (visite giocate sul territorio)**

* Almeno 6 appuntamenti per il primo anno di progetto (2019) e 1 appuntamento nel secondo anno di progetto (2020) per ciascuna valle/territorio coinvolto (Saluzzese e Valle Infernotto; Comuni del Monviso; Varaita; Maira; Grana; Stura)
* Almeno 2 viaggi di istruzione per ciascun anno scolastico (2018/2019 e 2019/2020) per ciascuna valle/territorio coinvolto (Saluzzese e Valle Infernotto; Comuni del Monviso; Varaita; Maira; Grana; Stura)
* Individuazione di modalità di comunicazione capillare su tutto il territorio di riferimento;
* Conduzione da parte di operatori didattici con esperienza e con conoscenza del territorio;

**Modalità di organizzazione e di gestione della fase di sperimentazione del gioco nelle scuole (visite giocate a scuola)**

* Almeno 10 classi coinvolte per ciascun anno scolastico di progetto (a.s. 2018/2019 e 2019/2020) in almeno 4 provincie del Nord Ovest;
* Individuazione di modalità di promozione efficace presso le scuole;
* Conduzione da parte di operatori didattici con esperienza di lavoro all’interno della scuola e con conoscenza del territorio;