



IL CUBOSOFICO

Le sfide intelligenti per far pensare tutte le menti

QUATTRO ATTIVITÀ

PROPOSTE SUI LATI DEL CUBO:

1. IL GIOCO DI ARISTOTELE

Si gioca in due (o due squadre)

Scopo dell'attività: riconoscere il significato specifico delle 12 virtù e individuare le azioni ad esse collegate tra le 48 stecchette di legno messe a disposizione. (ci sono quattro azioni-stecchette per ogni virtù)

2. I PIACERI DI SENECA

Si gioca in gruppo

Scopo dell'attività: leggere "Le lettere a Lucilio" selezionate e riconoscere i testi corrispondenti alle domande.

3. LIKE: il gioco dei veri amici

Si gioca da due a 10 giocatori (o squadre) ai quali verranno distribuite sette carte ciascuno.

Scopo dell'attività: riconoscere i testi dei vari autori

4. KALOPOLIS: la città-mondo bella

(anche nella versione junior)

Si gioca fino ad un max di 5 giocatori o squadre più un'Autorità politica mondiale (amministratore) che garantirà l'intero processo di gioco.

Scopo dell'attività: costruire un quadro regolatore globale per salvare il mondo dall'autodistruzione.



Dimensione cubo in cartone:	50 x 50 cm
Costo noleggio (1 giorno con esperto):	50 €
Costo (completo di giochi/attività):	150 € + Spedizione
Demiurgo:	Industria Filosofica