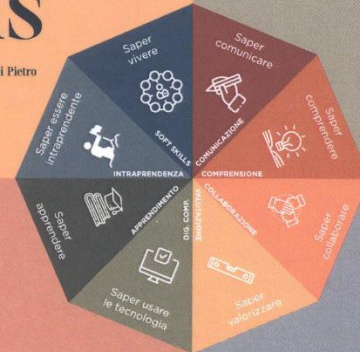


Skills Cards

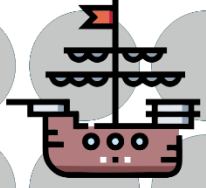
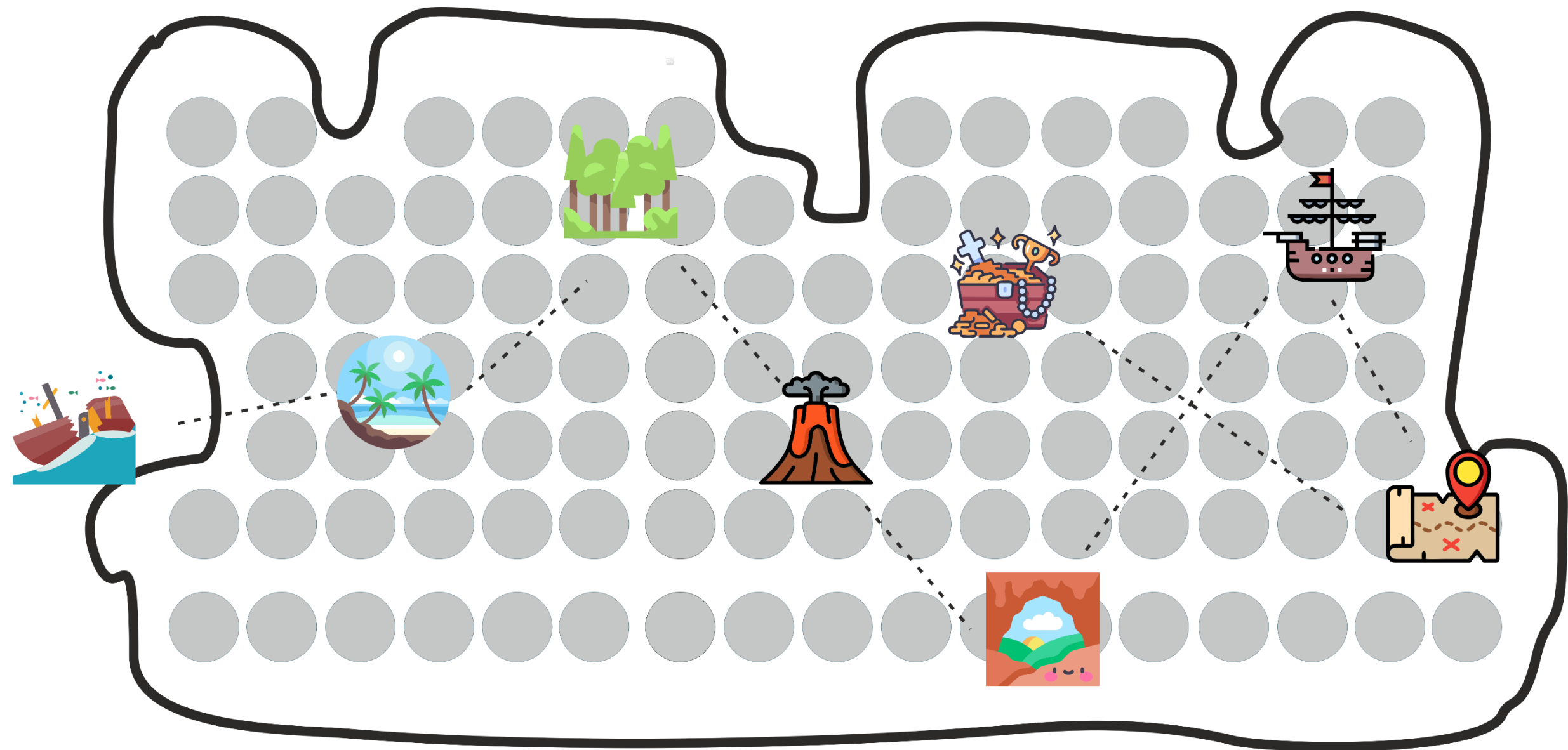
da un'idea di Stefano Lotti e Fabio Di Pietro



La Tavola Periodica
delle Competenze
“si squaderna”

«Fa quel che può.
Quel che non può non fa»
10-11 maggio 2024





Le competenze in
gioco



Sono 8 i livelli della *Skill Island* (e ognuno con il proprio obiettivo)



1. Il naufragio	An illustration of a red ship sinking in blue water, with various colorful objects floating around it.	Il recupero di tutti gli oggetti utili dopo un terribile naufragio
2. La spiaggia	A circular icon showing a tropical beach with palm trees, a blue sky, and a sun.	L'utilizzo degli oggetti recuperati per realizzare un riparo
3. La giungla	An illustration of a dense forest with several green trees and brown trunks.	L'inizio dell'esplorazione dell'isola con il superamento delle difficoltà della giungla e la ricerca delle risorse per la sopravvivenza
4. Il vulcano	An illustration of a brown volcano with a red interior, emitting a grey plume of smoke.	Continua l'esplorazione dell'isola con il superamento delle difficoltà di un minaccioso vulcano e l'ulteriore ricerca delle risorse per la sopravvivenza

5. La caverna		L'utilizzo della caverna come occasione, risorsa e spazio utile a sopravvivere. Luogo in cui è possibile trovare qualcosa che aiuti il team a proseguire il viaggio con successo
6. Il veliero		L'utilizzo di un veliero abbandonato e difficilmente raggiungibile: come rimetterlo in sesto e come utilizzarlo da parte del team
7. La città perduta		La scoperta della città e la ricerca di qualcosa di nascosto: quali strategie mettere in atto per localizzare la città, per trovare qualcosa di utile a ...
8. Il tesoro		È il traguardo: per ottenerlo bisogna