“THE CAKE GAME”

“The cake game” è un gioco sull’alimentazione, pensato per far riflettere rispetto all’importanza del binomio alimentazione-movimento, che quotidianamente ognuno di noi dovrebbe adottare. Frutto di un lavoro pluridisciplinare dei docenti della classe III C – Scuola Secondaria di 1° grado- dell’Istituto Comprensivo di Barzanò, l’attività ludica appartiene alla categoria tematica : ”IL GUSTO E’ CONOSCENZA” (Stili di vita: salute e benessere) ed ha lo scopo di sensibilizzare l’utente verso una sana alimentazione, attraverso la conoscenza del valore calorico dei cibi, la risoluzione di indovinelli, l’esecuzione di esercizi ginnici.

Il gioco si presenta in una doppia versione: multimediale e cartacea. Tale doppia opzione è stata voluta per venire incontro alle richieste di tutti i giocatori che possono oscillare da 1 a 20 circa (in tal caso si formeranno squadre con più giocatori) e con un’età dai 9 ai 90 anni e oltre. Un giocatore, scelto tramite sorteggio, avrà il compito di amministrare il gioco, sottoponendo le domande, spostando le pedine e controllando che il regolamento venga rispettato.

Nella versione digitale si potrà giocare individualmente, effettuando il percorso che conduce al vertice della torta, dove si isserà, quale vincitore, colui che sarà riuscito a coprire il percorso accumulando il minor numero possibile di calorie.

Nella versione cartacea si potrà, invece, giocare in gruppo procurandosi:

- il piano di gioco a forma di torta con 53 caselle numerate;
- 4 mazzi di carte (simboli mela, fetta di torta, pizza, pesi con riportate domande varie, indovinelli, intrusi, calorie, esercizi di stretching);
- il regolamento del gioco;
- un dado;
- pedine da posizionare sulle varie caselle;
- bottiglie da 0,50 l d’ acqua;
- cronometro.

REGOLAMENTO

SCOPO DEL GIOCO

Raggiungere il podio più alto della torta in minor tempo possibile. Arrivati all'ultima casella, l'avversario o gli avversari dovranno porre all'interessato la domanda finale (scelta tra le varie carte con il simbolo della coppa, riportato in basso a destra). Se la risposta sarà corretta il giocatore si collocherà sul podio più alto, altrimenti indietreggerà di tre caselle.

Nella versione multimediale, vince chi arriva al podio con il minor numero di calorie.

MODALITA' DEL GIOCO

Versione cartacea

Ogni giocatore (o squadra) deve munirsi di un segnalino, scegliendo un simbolo a piacere. Tutti i segnalini vengono posti sulla casella con riportata la scritta START.

Ciascun giocatore lancia il dado e chi raggiunge il numero più alto, dà inizio al gioco. In caso di parità si rilancia nuovamente il dado.

Il giocatore che ha riportato il numero più alto, rilancia nuovamente il dado e muove il proprio segnalino a partire dalla casella " START" fino a quella corrispondente al numero ottenuto con il lancio del dado. Seguono poi tutti gli altri giocatori.

Ogni volta che si posiziona il proprio segnalino sulla casella con un simbolo, il giocatore dovrà rispondere alle indicazioni riportate sul tipo di carta corrispondente: mela, pizza, fetta di torta, pesi. Se finisce sulle caselle bianche, dovrà rimanere fermo un giro, se cade su quelle con il simbolo del cioccolato e delle patatine, dovrà tornare indietro di cinque caselle, se finirà sulle caselle con l'hamburger e la bibita, dovrà ritornare all'inizio del percorso, casella " START", mentre se finirà su quelle con i pesi dovrà fare esercizi ginnici.

L'amministratore del gioco, dopo aver pescato una carta dal mazzo in questione, leggerà al giocatore o alla squadra, la domanda. In 1 minuto dovrà essere data la risposta alle varie domande, trovare l'intruso o rispondere all'indovinello. Le risposte, visibili solo dal giudice-amministratore, sono scritte sulle carte in basso a destra, tra parentesi. La carta dovrà poi essere collocata in fondo al mazzo.

Se il giocatore risponde correttamente, ha la possibilità di continuare a lanciare il dado un'altra volta, se invece sbaglia torna indietro di una casella e cede il turno al giocatore successivo.

Versione multimediale:

Ogni giocatore deve affrontare il percorso che conduce al vertice della torta dove vince colui che ha accumulato il minor numero di calorie, scoprendo, di volta in volta, la quantità calorica che i vari cibi hanno al loro attivo, oltre a dover affrontare attività fisiche simulate e dover rispondere a domande varie. **BUON DIVERTIMENTO A TUTTI!**