



"Le jeu du gâteau"

"Le jeu du gâteau» est un jeu sur l'alimentation, conçu pour faire réfléchir les gens sur l'importance de la combinaison alimentation-mouvement, qui, chaque jour on devrait adopter. C'est le résultat d'un travail multidisciplinaire des enseignants de la classe III C – Collège «E.Fermi » de Barzanò. L'activité récréative fait partie du thème de la catégorie: « LE GOUT EST CONNAISSANCE» (Style de vie: santé et bien-être) et vise à sensibiliser l'utilisateur à une alimentation saine, par la connaissance de la valeur calorique des aliments, la résolution des énigmes, l'exécution des exercices de gymnastique.

Le jeu est disponible en deux versions: multimédias et en papier. Cette double option a été souhaitée pour répondre aux exigences de tous les joueurs qui peuvent aller de 1 à 20 environs (on formera ainsi des équipes avec plus de joueurs) et de l'âge 9-90 ans et au-delà. Un joueur, choisi par tirage au sort, aura la tâche d'administrer le jeu, en posant des questions, en déplaçant des pions et en vérifiant que le règlement soit respecté.

Dans la version numérique, on pourra jouer individuellement, en faisant le chemin qui mène au sommet du gâteau, où on hissera, comme gagnant, celui qui réussira à parcourir le parcours en accumulant le nombre minimum de calories.

Dans la version papier on pourra, au contraire, jouer en groupe en se procurant:

- le plan du jeu en forme de gâteau avec 53 cases numérotées;
- 4 jeux de cartes (avec comme symboles une pomme, du gâteau, une pizza, avec des poids à différentes questions, des devinettes, des intrus, des calories, des exercices d'étirement);
- les règles du jeu;
- un écrou;
- des pions qui seront placés sur les différentes cases;
- des bouteilles d'eau de 0,50 l;
- un chronomètre.



RÈGLEMENT

BUT DU JEU

Il faut atteindre le sommet de la tarte avec le moins de temps possible.

Dans la version multimédia, le gagneur sera celui qui obtient le podium avec le moins de calories.

Règles du jeu '

Version papier :

Chaque joueur (ou équipe) doit avoir un jeton, en choisissant un symbole à volonté. Tous les jetons sont placés sur la case avec le mot START.

Chaque joueur lance le dé et celui qui atteint le plus grand nombre c'est le premier qui commence le jeu.. En cas d'égalité on tire le dé une autre fois

Le joueur qui a eu le plus grand nombre, tire à nouveau les dés et déplace son marqueur de la case "START" à celui correspondant au nombre obtenu sur le dé. Suivi par tous les autres joueurs.

Chaque fois qu'on place le jeton sur la case avec un symbole, le joueur devra répondre aux instructions écrites sur le type de carte correspondante: pomme, pizza, tranche de gâteau. Si on finit sur les cases blanches on doit rester immobile pour un tour, si on finit sur celles qui ont le symbole du chocolat et des chips , on devra revenir en arrière de cinq cases, si on finit sur les cases avec un hamburger et une boisson, on sera de retour au début du chemin, le "START", tandis que si on finit sur les cases avec les poids on devra faire de la gymnastique.

L'administrateur du jeu, après avoir tiré une carte du jeu, posera la question au joueur ou à l'équipe. On aura une seule minute pour répondre à la question, trouver l'intrus et répondre à la devinette. Pour les jeux de mots difficiles à prononcer on aura 3 minutes de temps pour les apprendre par cœur. Les réponses, visibles uniquement par le juge-administrateur, sont écrites sur les cartes dans le coin en bas à droite, entre parenthèse. Ensuite la carte sera placée au fond du talon.

Si le joueur donne la bonne réponse, aura la possibilité de continuer à lancer les dés , au cas contraire, s'il se trompe, il reculera d'une case et donnera le tour au joueur suivant.

Version Multimédia:

Chaque joueur doit faire face au chemin qui mène au sommet du gâteau. Le gagneur sera celui qui aura accumulé le moins nombre de calories, en découvrant, chaque fois la quantité de calories que les divers aliments possèdent, en plus il aura du s'entraîner en activités physiques simulées et il aura répondu à différentes questions.

AMUSEZ-VOUS bien!



LES ÉLÈVES CL. III C et la Professeur Mme M. Magni