



Das „Kuchen – Spiel“

"Das Kuchen- Spiel" ist ein Spiel über Ernährung, dessen Schwerpunkt der Zusammenhang zwischen Ernährung und Bewegung ist. Es ist ausgedacht worden, damit jeder über die Wichtigkeit bewusst gemacht wird, sich zu bewegen und gesund zu ernähren. Das Spiel stammt aus der Zusammenarbeit der Lehrer aus der Klasse 3C der Mittelschule in Barzanò und gehört zum Themenbereich: „GESCHMACK IST WISSEN“. Das Spiel zielt darauf ab, die Spieler für eine gesunde Ernährung zu sensibilisieren, indem sie Kalorien von Lebensmitteln kennen, Rätseln lösen, Gymnastikübungen treiben.

Das Spiel kommt in zwei Versionen: Medien und Papier. Diese Doppelloption kommt den Anforderungen aller Spieler entgegen; Sie können zu 1 bis zu 20 spielen (in diesem Fall wird man Mannschaften mit mehreren Mitspielern bilden) und im Alter von 9 bis 90 Jahren sein. Ein durch das Los gewählter Spieler wird das Spiel leiten, d.h., er stellt Fragen, bewegt die Spielsteine und überprüft, ob die Spielregeln beachtet werden.

In der Digitalversion können Sie allein spielen, indem Sie die Strecke bis an die Kuchenspitze begehen. Derjenige, der die ganze Strecke mit dem niedrigsten Kalorienverbrauch zurücklegt, gewinnt und erobert die Kuchenspitze. In der Papierversion werden Sie auch in Gruppen spielen können, Sie brauchen dazu:

- das kuchenförmige Spielbrett mit 53 nummerierten Feldern;
- die 4 Kartenspiele, jeweils durch 4 Zeichen gekennzeichnet, die sich auf 4 verschiedene Übungsarten beziehen: Apfel (Rätsel, Zungenbrecher, Kinderreime); Kuchenstück (fremde Wörter unter verschiedenen Rezepten finden); Pizza (Kalorien von Lebensmitteln erraten); Gewichte (Gymnastikübungen)
- die Spielregelung;
- einen Würfel
- Spielsteine;
- ½ l Wasserflaschen
- eine Stoppuhr.



REGELN

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel besteht daraus, das höchste Podium des Kuchens in der niedrigsten Zeit zu erreichen. In der Multimedia-Version gewinnt der Spieler, der bis an das Podium mit dem niedrigsten Kalorienverbrauch kommt.

SPIELANLEITUNG

Papierversion:

Jeder Spieler wählt sich einen Stein aus. Alle Steine werden auf das START-Feld gestellt.

Jeder Spieler würfelt und derjenige, der die höhere Zahl würfelt, beginnt das Spiel. Bei gleichen Augenzahlen wird noch mal gewürfelt.

Der Spieler, der die höhere Zahl erhält, würfelt noch einmal und zieht den Spielstein vom START-Feld um so viele Felder, wie die Augenzahlen zeigen. Alle Spieler folgen dann darauf.

Wenn der Spielstein auf ein Feld gesetzt wird, soll der Spieler auf die in der Karte enthaltene Anweisung reagieren: Apfel, Pizza, Kuchenstück. Sollte er auf das weiße Feld gelangen, bleibt er eine Runde sitzen. Gelangt er auf das „SCHOKOLADE“- und „POMMES FRITES“-Feld, zieht er fünf Felder zurück; gelangt er auf das „HAMBURGER“- oder „GETRÄNK“-Feld, zieht er zum START-Feld zurück. Bei den „GEWICHT“-Feldern soll er Gymnastikübungen treiben.

Nachdem der Spielleiter eine Karte aus dem zutreffenden Kartenspiel gezogen hat, liest er die Frage dem Spieler oder der Mannschaft vor. Innerhalb einer Minute Zeit sollen alle Fragen beantwortet werden, die fremden Wörter erraten oder die Rätsel gelöst werden. Für die Zungenbrecher werden 3 Minuten Zeit für ihre Memorisierung zugelassen. Die Antworten sind nur dem Spielleiter sichtbar und unter Klammern auf den Karten unten rechts aufgeschrieben. Die Karte soll dann unter das Kartenspiel gelegt werden.

Wenn der Spieler richtig beantwortet, hat er die Möglichkeit, noch mal zu würfeln; antwortet er falsch, zieht er ein Feld zurück und überlässt die Runde dem nächsten Spieler.

Multimedia-Version:

Jeder Spieler muss die Strecke bis zur Kuchenspitze zurücklegen. Der Sieger verbraucht am wenigsten Kalorien, und inzwischen entdeckt er Kalorienhöhe jedes Lebensmittels, treibt Gymnastikübungen oder beantwortet Fragen.

VIEL SPASS EUCH ALLEN!

SCHÜLER KL. III C und Klassenrat Professor M. Magni

