

I PERSONAGGI

LUCA

Luca è un bambino intollerante al lattosio, uno zucchero presente nel latte e nei suoi derivati (formaggi, yogurt, burro, panna, ecc..). Inoltre, il lattosio può essere presente anche in altri prodotti come biscotti, merendine, snack dolci o salati. Pertanto, Luca dovrà stare attento a scegliere ciò che deve mangiare, leggendo bene gli ingredienti dei prodotti.



LIN

Lin è una bambina allergica alle uova. Per cui non può mangiare le uova e i prodotti che le contengono come ingredienti (merendine, snack dolci o salati, biscotti).



GIULIA

Giulia è una bambina celiaca. Non può mangiare il glutine, sostanza presente in alcuni cereali (frumento, farro, orzo, segale, avena, kamut). Per questo motivo, deve scegliere i prodotti da consumare, facendo attenzione che non ci siano questi ingredienti o che ci sia la scritta "senza glutine" in etichetta.



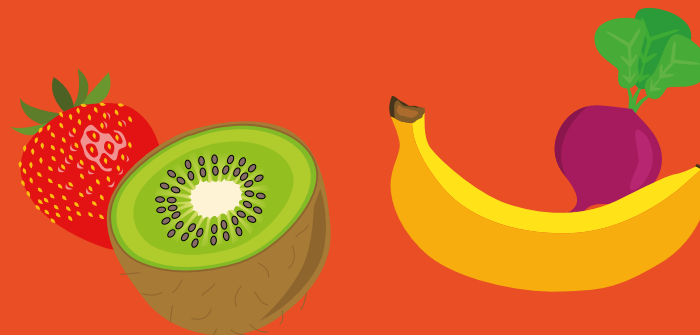
SAYD

Sayid è un bambino allergico alla frutta secca (nocciole, noci, mandorle, pistacchi). Questi ingredienti sono utilizzati nella preparazione di molte merendine, snack dolci o salati, biscotti.



Merendiniamo

ISTRUZIONI DEL GIOCO



Merendiniamo

MATERIALE DEL GIOCO

1 Tabellone gioco
4 Pedine
1 Dado
88 Carte delle domande
16 Carte dei pericoli
24 Etichette degli spuntini confezionati
42 Medagliette con consigli nutrizionali
1 Dado etichette (Gioco 1)
1 Dado etichette (Gioco 2)

GIOCATORI

Gli studenti vengono divisi in 4 squadre alle quali corrispondono 4 personaggi diversi: un bambino intollerante al lattosio, una allergica alle uova, una celiaca, uno allergico alla frutta secca. Le caratteristiche di ogni giocatore sono descritte nella sezione "Personaggi".

SCACCHIERA

Il tabellone da gioco è formato da un percorso a serpentina.
Ogni squadra è contraddistinta da una differente pedina.

REGOLE

Per stabilire quale squadra inizierà a giocare per prima, ogni squadra dovrà scegliere un componente che lancerà il dado.
Inizierà la squadra che otterrà il numero più alto. Si gioca in senso orario.
La prima squadra comincerà lanciando il dado e muovendo la propria pedina di un numero di caselle pari al numero uscito.

Il percorso porta a sette tappe che corrispondono a sette negozi per categoria di spuntino: snack al cioccolato, patatine, biscotti, bibite/succhi, merendine, cracker/schiacciatine e frutta/verdura. Sia al passaggio che

alla sosta nel negozio, ogni squadra, a turno, dovrà rispondere ad alcune domande inerenti alla categoria di interesse (Domande dei negozi). Se risponderà correttamente, riceverà una medaglietta come ricompensa, altrimenti dovrà fermarsi nel punto in cui si trova e provare a rispondere ad un'ulteriore domanda sulla stessa categoria al turno successivo.
Pertanto, i sette negozi sono una tappa obbligatoria per tutti.

Può capitare che, nello stesso turno, una squadra attraversi il negozio e arrivi alla casella delle domande (?): in tal caso, la squadra dovrà rispondere ad entrambe le domande. Durante il percorso, nel tabellone da gioco, le squadre incontreranno dei simboli:



la squadra che si ferma su questa casella dovrà pescare una carta dal mazzo delle domande e rispondere ad un quesito di carattere generale sulle principali nozioni alimentari. I punti interrogativi sono in tutto 16 sparsi nella scacchiera;



= la squadra che si ferma su questa casella dovrà pescare una carta dal mazzo dei pericoli e tornare indietro, andare avanti o saltare un turno a seconda della carta pescata. I punti esclamativi sono 8 sparsi nella scacchiera.

"Trova l'intruso" = la squadra che capiterà sopra la casella "Gioco 1" o "Gioco 2", dovrà munirsi dei dadi etichette, sui quali sono illustrate le liste degli ingredienti di prodotti dolci o salati e dovrà cercare l'ingrediente che normalmente non ci si aspetterebbe di trovare. Lo scopo di questo piccolo gioco è quello di accorgersi che ingredienti come sale e zucchero possono trovarsi, rispettivamente, in merendine/snack dolci o salati.

SCOPO

Lo scopo di questo semplice gioco è di giungere alla casella finale prima degli altri giocatori, accumulando tutte le medagliette.

?

Gioco 1 / Gioco 2