RegioneEmilia-Romagna

Food Explorer

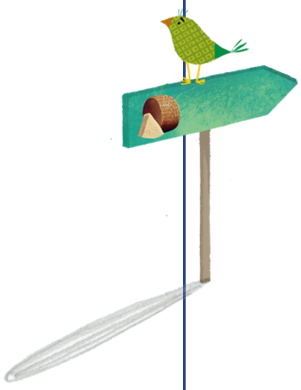
Il gioco per conoscere i prodotti dell'Emilia-Romagna

REGOLE DEL GIOCO

PARTECIPANTI

Al gioco partecipano **3 squadre** rappresentate da segnaposti di diverso colore.

MECCANISMO DI GIOCO



Il percorso di gioco è un anello composto da **40 caselle**: c'è un punto di partenza ma non di arrivo (vedi "Conclusione del gioco").

Le caselle sono di 3 tipi: **Caselle Filiera agroalimentare** (in tutto sono presenti 5 tipi di filiere, ciascuna contraddistinta da un'icona), **Caselle Imprevisti**, **Caselle Jolly**.

Ogni squadra, al proprio turno, tira il dado e avanza automaticamente del numero di caselle ottenuto.

Casella Filiera agroalimentare

Se si capita su una Casella Filiera, si apre u**na finestra con la prima di tre domande che vengono poste in sequenza**; il passaggio alla domanda successiva è condizionato dalla corretta risposta alla domanda visualizzata.

Ogni domanda propone 3 opzioni di risposta delle quali solo una è corretta. Nel momento in cui si affronta la sequenza di domande si dispone di un monte di 6 punti, rappresentato graficamente da 6 pallini: **ogni volta che si sbaglia una risposta, si perde un punto**. Al termine della sequenza la squadra si aggiudica i punti rimanenti (meno si sbaglia, più punti si guadagnano).

La risposta corretta permette di passare alla domanda seguente sino a raggiungere la fine della sequenza delle tre domande: la sequenza si chiude con un messaggio di congratulazioni e una "**pillola didattica**" riferita a un prodotto tipico dell'Emilia-Romagna. Dopo aver letto questo contenuto testuale, si procede chiudendo la finestra e passando la mano alla squadra successiva.

Casella Imprevisto

Se si capita sulla Casella Imprevisto, si subisce una penalità, che consiste nello stare fermi un giro, oppure si guadagna un vantaggio, che consiste nel ritirare il dado.

Casella Jolly

Se si capita sulla Casella Jolly, si apre una finestra con un'attività di serialità che consiste nell'individuare la sequenza logica lungo la quale disporre 4 elementi. Ogni volta che si colloca un elemento nella posizione sbagliata si perde un punto.

La casella si chiede automaticamente, dopo un breve messaggio di congratulazioni, solo quando si compone la sequenza corretta.

SCOPO E CONCLUSIONE DEL GIOCO

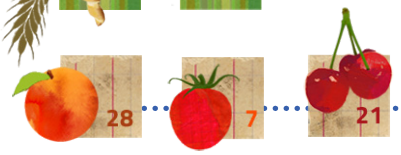
Il gioco non ha un punto di arrivo e il suo scopo è totalizzare il punteggio più alto. Il gioco termina in base a uno dei seguenti criteri, stabilito prima di iniziare:

(a) dopo un arco di tempo concordato prima dell'inizio della partita
(b) dopo che ciascuna squadra ha risposto a 5 domande
(c) quando una delle squadre ha raggiunto un determinato punteggio.

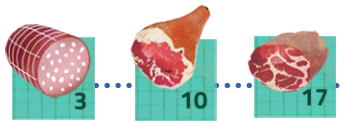
In questo modo l'insegnante può gestire con maggiore flessibilità la durata del gioco.

LEGENDA DELLE CASELLE

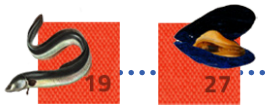
CASELLA FILIERA CEREALI



CASELLA FILIERA ORTOFRUTTA



CASELLA FILIERA CARNE E SALUMI



CASELLA FILIERA PESCE

CASELLA FILIERA LATTE E DERIVATI

CASELLA IMPREVISTO

CASELLA JOLLY

CREDITI

REGIONE EMILIA-ROMAGNA
Direzione Generale Agricoltura
Servizio ricerca innovazione e promozione del sistema agroalimentare

RESPONSABILE DEL PROGETTO
Giancarlo Cargioli

COORDINAMENTO EDITORIALE
Rossana Mari

CONSULENZA PER I CONTENUTI
Alberto Ventura

http://agricoltura.regione.emilia-romagna.it/produzioni-agroalimentari/temi/educazione-alimentare

Prodotto realizzato per la Regione Emilia-Romagna da
DE AGOSTINI LIBRI S.P.A., NOVARA
INIZIATIVE SPECIALI

TESTI E SUPERVISIONE SCIENTIFICA
Giorgio Donegani
nutrizionista, direttore scientifico Food Education Italy

COORDINAMENTO EDITORIALE
Marco Torriani

ART DIRECTOR
Sandra Luzzani

ILLUSTRAZIONI
Anna Godeassi

REALIZZAZIONE EDITORIALE E SVILUPPO SOFTWARE
espressionidigitali: Marta Ameri, Enrica Tamburini, Gabriele Carbonai

www.deagostini.it