



## ATTIVITA' DEL 02.10.2015

### RIFLETTIAMO SU EXPO MILANO 2015 PARTECIPAZIONE AL CONCORSO



### **Come possiamo far vivere, anche dopo la fine di Expo 2015, le idee e i valori di questa grande manifestazione?**

L'Esposizione universale 2015 di Milano sta per concludersi. La direttiva maestra dell'Expo è il diritto assoluto per tutti i popoli del mondo ad una alimentazione sana, sicura e sufficiente.

Nel mondo la malnutrizione colpisce sia i paesi poveri che quelli ricchi per diversi motivi. Nei paesi poveri la ragione principale è di tipo socio-economica, ma ci sono anche luoghi esposti alla carestia. Nel 2006 più di 36 milioni di persone sono morte di fame o di malattie a causa di carenze alimentari, mentre nei paesi ricchi la malnutrizione causa la morte con le malattie che derivano da una alimentazione sbagliata.

Era necessario, anche nella prospettiva di questo mercato globalizzato, che i popoli di questo mondo avessero modo di scambiare la loro tradizione, il loro cibo e lo stile di alimentazione. Era necessario e lo sarà sempre, un dibattito su come affrontare questi temi. Nel 2050 saremo circa 9 miliardi, e il tema dell'alimentazione è una responsabilità di tutti.

Tanto più i mercati saranno integrati e globalizzati, tanto più la malnutrizione potrà colpire i popoli del mondo, che siano ricchi o poveri.

Lo scopo che Expo 2015 si è prefisso è stato anche quello di promuovere nuove tecnologie per la produzione di cibi sani. Stimolare i partecipanti e i visitatori a



migliorare lo stile alimentare e fare uso di alimenti variegati.

Attraverso un lavoro per gruppi con attività di brainstorming si è giunti alla formulazione di una serie di idee/proposte da sviluppare.

- Compilazione di un libro "nero" delle sostanze nocive usate nella produzione di alimenti (es. olio di palma, coloranti, conservanti).
- Creare una catena di ristoranti di buona qualità per i poveri dove possano andare e sentirsi a proprio agio.
- Diminuire i prezzi dei prodotti di prima necessità in modo che siano accessibili a tutti.
- Diminuire la quantità di zuccheri negli alimenti nei paesi sviluppati e aumentarli nei paesi in via di sviluppo.
- Creare una banca del cibo dove chiunque può lasciare gli eccessi collegata con delle catene di distribuzione gratuita a chi ne ha bisogno.
- Lanciare una raccolta di figurine sull'alimentazione collegata al tema EXPO, che rappresenti i principali alimenti del mondo con la spiegazione di come sono fatti e delle caratteristiche nutrizionali collegata alle catene di distribuzione ed il cui ricavato sia destinato ai bisognosi per varie opere.
- Produrre un gioco da tavolo come una specie di MNOPOLI. Al posto di comprare i tradizionali luoghi di città (Vicolo corto, Viale dei giardini) si comprano luoghi/città che rappresentano categorie di cibi: pescilandia, fruttolandia, verdurelandia... Al posto di case e castelli avremmo vari tipi di ortaggi e alla fine i soldi vengono riscattati in cibi qualitativamente sani.
- Riqualficare le aree degradate, abbandonate o sedi di "ecomostri" e dopo un processo di bonifica destinarle all'agricoltura sostenibile.



- Eliminare le sostanze dannose nell'agricoltura
- Porre maggiore attenzione e controllo nella qualità dei processi industriali.
- Realizzare un'app che descrive gli alimenti: frutta, ortaggi, legumi sia per una maggiore conoscenza circa le caratteristiche organolettiche e nutrizionali sia per innescare meccanismi di sana alimentazione con giochi collegati.

#### ATTIVITA' DEL 9.10.2015

Le proposte vengono votate e si sceglie di lavorare a tre progetti:

- Produrre un gioco da tavolo come una specie di MONOPOLI che potrebbe chiamarsi "EXPOLAND"
- Creare una catena di ristoranti di buona qualità "EXPO RESTAURANT" per i poveri dove possano andare e sentirsi a proprio agio.
- Realizzare un'app che descrive gli alimenti: frutta, ortaggi, legumi sia per una maggiore conoscenza circa le caratteristiche organolettiche e nutrizionali sia per innescare meccanismi di sana alimentazione con giochi collegati. "EX-POI"

DI SEGUITO PRESENTIAMO LA PROPOSTA PIU' VOTATA:



# EXPO land

**Expoland** è un gioco di società, che ha come obiettivo quello di conquistare più cibi sani possibili e di non perdere i propri.

Si comincerà con un numero stabilito di **frutti** in base al numero dei giocatori, e ognuno dovrà cercare di non restare senza. Vince chi non perde i propri cibi sani, oppure si stabilisce un orario e chi ha più frutti vince.

Per salire di caselle si lanciano due dadi. In varie caselle si trovano sia dei vantaggi che degli svantaggi. Un vantaggio è per esempio che se



**trovi l'immagine degli spinaci nella casella passi di 4 caselle, se trovi il miele ti fermi per un turno, se trovi le gomme masticate resti fermo 2 turni. In questo gioco ci saranno delle sfide di gusto, bisogna bendare il giocatore che è salito sulla casella e fargli mangiare un cibo qualsiasi (i cibi si scelgono all'inizio). Il giocatore avrà due possibilità. Se il giocatore indovina il cibo al primo tentativo prende 5 frutti, se indovina al secondo tentativo prenderà 3 frutti, se invece non indovina nei due tentativi perde 3 frutti.**

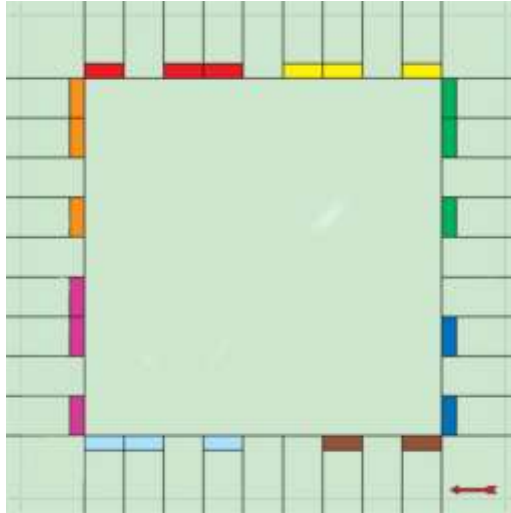
**Ci saranno anche delle caselle con prove di abilità. Bisognerà lanciare un dado, se il giocatore fa 1-2-3 cade in un livello aggiuntivo di 20 (5x4) caselle cioè un **expoland** in miniatura che dovrà superare per tornare in gioco, se invece il giocatore fa 4-5-6 passa il ponte senza cadere. Ci saranno anche degli enigmi, il giocatore che ci cade deve provare a fare un numero a scelta degli altri giocatori. Per esempio i giocatori scelgono 5, se lo sfidante fa 5 passa il turno, se**



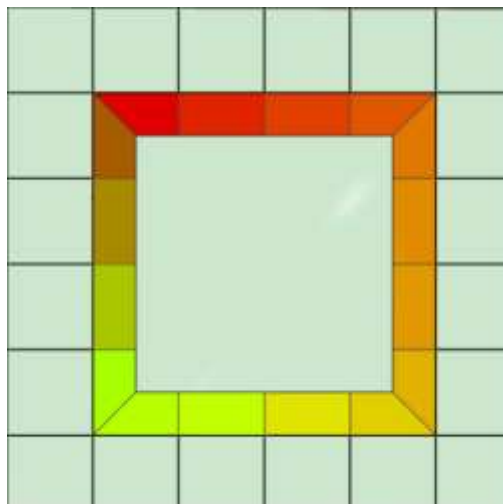
**non riesce a fare il numero stabilito al prossimo turno dovrà ritentare la sfida. Passando dal via dopo un giro si conquistano 4 frutti. Arrivati al 3 giro i giocatori potranno comprare i territori (mercatini, orti o altro) quando ci arrivano e se altri giocatori ci passano dovranno pagare una somma di frutti. Si potranno acquistare dei mercatini (fino a 4) ed ogni mercatino in più si dovrà ricevere dagli altri giocatori 3 frutti in più della somma base, dopo comprati 4 mercatini nei territori/io si potrà acquistare l'orto al posto dei mercatini che varrà 5 frutti in più. Ci saranno anche degli **indovinelli** e bisognerà rispondere esatto così ci sarà una somma di frutti in regalo dal supermercato e ci saranno anche dei **biglietti fortuna** che potranno aiutare nel gioco i giocatori; per esempio uscire quando si è bloccati oppure potranno dare frutti.**

**Le banconote saranno da 1 frutto, 5 frutti, 10 frutti, 50 frutti, 100 frutti, 500 frutti.**

## (Base gioco da decorare)



## (Base livello aggiuntivo da decorare)



## Esempi di carte fortuna:

- **Passi dal via direttamente! (3 biglietti)**
- **Sei bloccato nel miele? Usa questo biglietto per uscire dal miele solo una volta (3 biglietti)**



- **Mannaggia, la strada è piena di gomme masticate e sei rimasto bloccato per 2 turni, usa questo biglietto per pulire la strada e uscire. (2 biglietti)**
- **Ecco un aiutino prendi 3 frutti dal centro commerciale. (4 biglietti)**
- **Ecco un aiutino prendi 5 frutti dal centro commerciale. (3 biglietti)**
- **Ecco un aiutino prendi 8 frutti dal centro commerciale. (2 biglietti)**
- **Ecco un aiutino prendi 10 frutti dal centro commerciale. (1 biglietto)**
- **Tassa giornaliera, dona 5 frutti alla banca. (3 biglietti)**
- **Tassa annuale, dona 20 frutti alla banca. (2 biglietti)**
- **Oggi è il giorno nazionale della frutta! Dona 2 frutti a tutti i giocatori. (3 biglietti)**
- **Oggi tutti sono generosi! Prendi 3 frutti da ciascun giocatore. (3 biglietti)**





La classe che ha riflettuto su Expo, si è divertita, ha svolto il lavoro, è la 2<sup>a</sup> H (classe2.0) della Scuola Secondaria di 1° grado DANTE ALIGHIERI di Catania

Amadio Domenico

Anthony Robinson Esther

Candido Emilio

Chiarenza Paola

Cultrera Sofia

Cutrona Andrea

Gasparini Marzia Miriam

Giuffrida Riccardo

Isinelli Andrea

Iudica Simone

Leonardi Ludovica

Leonardi Martina

Grasso Giulia Elisa

Mantello Giulia

Martino Sofia

Nicotra Francesco

Pennisi Samuele

Riccioli Esmeralda Maria Adriana

Sabella Salvatore

Salvaggio Giordano

Sapienza Emanuele

Terrizzi Simone

I ragazzi sono stati seguiti nelle attività dal prof. Lorenzo Bordonaro