

# The Cure Quest

*“Scienziati del domani, benvenuti nel mio laboratorio!”*

*È il Prof. Skilful che vi parla! Siete qui per aiutarmi nella mia ricerca? Una strana malattia sta iniziando a contagiare l'intera popolazione mondiale e noi siamo gli unici in grado di scoprirne la cura! Seguitemi, vi spiegherò come aiutarmi...”*



“The Cure Quest” è un gioco pensato per i ragazzi tra i 10 e i 12 anni che frequentano le scuole superiori di primo grado e punta alla sensibilizzazione verso il tema della ricerca scientifica, simulando metaforicamente la ricerca di una cura per una grave malattia che si sta spargendo in tutto il globo.

Il progetto fornisce tutto il necessario per la costruzione di un gioco da tavolo per 2-4 giocatori, è richiesta esclusivamente l'aggiunta di un dado.

Le domande presenti all'interno del gioco si propongono come spunto per una successiva discussione tra l'insegnante e gli stessi ragazzi nell'ottica di una didattica peer-to-peer e di cooperative-learning.

## Regolamento

Lo scopo del gioco è raggiungere la “Casella Finale” dopo aver risposto correttamente ad una domanda per ogni categoria e rispondere quindi correttamente alla “Domanda Finale” posta dagli avversari.

Per decidere chi inizia, ogni giocatore lancia il dado: il numero più alto ha la meglio e da lui si continua in senso orario.

A turno, ogni giocatore lancia il dado e muove il proprio segnaposto avanti o indietro (senza poter tornare sui propri passi nell'arco dello stesso turno) di tante caselle quante indicate dal dado.

Esistono diverse caselle, corrispondenti a 4 categorie di domande + 2 caselle speciali:



1) Biologia e Scienze della vita (Colore: **VERDE**)

*“Per sapere come contrastare una malattia è necessario conoscere bene tutti meccanismi che regolano il funzionamento del corpo umano e di tutte le forme di vita in generale, incluso il patogeno stesso!”*

2) Fisica e Chimica (Colore: **AZZURRO**)

*“Una buona base di Fisica e Chimica è basilare per poter comprendere ogni singolo meccanismo fisiopatologico!”*

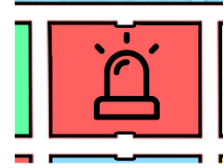


3) Storia della Scienza (Colore: **GIALLO**)

*“Dai grandi maestri del passato non si smette mai di imparare! Sapere chi ha fatto cosa, soprattutto come e perché lo ha fatto, apre la mente verso nuovi orizzonti!”*

4) Emergenza (Colore: **ROSSO**)

*“Un bravo scienziato non è solo un genio, ma sa anche mantenere il sangue freddo nei momenti di emergenza! È essenziale conoscere come muoversi in queste situazioni!”*



5) Casella “Re-roll”: Permette di ritirare il dado

*“Quando si fa scienza è necessario svolgere molti esperimenti... La possibilità di ripetere e modificare qualche passaggio è alla base di risultati sorprendenti!”*

6) Casella Finale

*“Siamo alla resa dei conti! Avete tutti i dati necessari per trovare la cura?”*



Il giocatore che si ferma su una casella deve rispondere ad una domanda della categoria indicata. La domanda viene letta dall’insegnante o da un avversario prendendo la prima scheda disponibile dal mazzo corrispondente; se il giocatore risponde correttamente, ha diritto a tenere con sé la carta della domanda a cui ha risposto. Sia in caso di risposta corretta che di risposta sbagliata, il turno passa al giocatore successivo.

Nel caso si finisca su una casella corrispondente ad una categoria di cui si possiede già una carta, non è necessario rispondere ad un’ulteriore domanda e il turno passa al giocatore successivo.

Quando un giocatore ha collezionato una carta per ognuna delle quattro categorie può tentare di vincere la partita arrivando esattamente sulla “Casella Finale” e rispondendo ad una domanda di una categoria scelta tra le quattro disponibili dagli altri giocatori. In caso di risposta errata, al turno successivo dovrà lanciare ancora il dado ed allontanarsi per poi riprovare a vincere nei turni successivi.

In caso si raggiunga la casella finale e avanzi ancora del movimento, il giocatore è costretto a tornare indietro nel tabellone ed a tentare di finirci esattamente sopra nel turno successivo.

Il primo giocatore che riesce ad arrivare esattamente sulla casella finale in possesso di una carta per ognuna delle quattro categorie e che risponde correttamente alla domanda finale vince il gioco.

## ***Come costruire il gioco***

Insieme al regolamento vengono forniti tutti i file necessari alla stampa e costruzione del gioco. È consigliato utilizzare carta resistente (almeno 160 g) o rinforzare le stampe con del cartoncino.

**Tabellone:** scaricare il file “tabellone.pdf” e stamparlo. Ogni foglio corrisponde a metà del tabellone: unire i fogli e incollarli lungo la linea mediana.

**Pedine:** scaricare il file “pedine.pdf” e stamparlo. Ritagliare le singole pedine e seguire le istruzioni riportate nello stesso file per creare il segnaposto tridimensionale

**Carte domande:** scaricare il file “domande.pdf” e stamparlo in formato fronte-retro. Ritagliare le singole carte domanda.