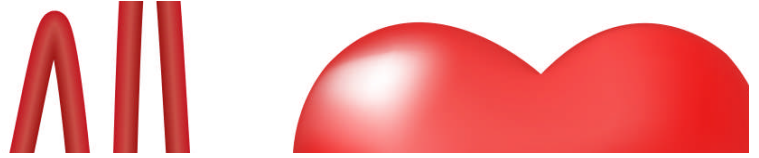


Arteriosclerosi

Informazione per gli insegnanti



1/4

Riferimento	Capitolo 1: Composizione del sangue 1.2 – Piastrine / pagina 10
Compito	Gli studenti ripetono durante un gioco le possibili cause e conseguenze dell'arteriosclerosi.
Materiale	Campo di gioco Regole Figurine Dadi
Forma sociale	Attività in gruppo
Tempo	20'



Arteriosclerosi

Foglio di lavoro



2/4

Compito:

Prima di iniziare il gioco, leggi attentamente il testo a pagina 10 sul tema «arteriosclerosi».

Regole del gioco

1. I giocatori posizionano le loro figurine sulla casella «Via». Chi ottiene il numero più alto al lancio del dado, inizia. Il dado si lancia a turno, in senso orario.
2. Se un giocatore giunge su una casella grigia, deve cercare una causa della malattia dell'arteriosclerosi. La lettera sulla casella corrisponde all'iniziale della soluzione cercata. Se il giocatore trova la parola giusta, può andare sulla prossima casella. Se invece dà una risposta sbagliata, torna indietro di due caselle.
3. Se un giocatore giunge su una casella rossa, deve cercare una conseguenza dell'arteriosclerosi. Anche in questo caso, la lettera sulla casella corrisponde all'iniziale della soluzione cercata. Se il giocatore trova la parola giusta, può avanzare di due caselle. Se invece dà una risposta sbagliata, salta un turno del lancio del dado.
4. Vince chi arriva per primo alla casella «Arrivo».



Arteriosclerosi

Foglio di lavoro



3/4

Campo di gioco

31 D	32	33	34 M	35 ARRIVO
30	29 PA	28	27	26 St
21	22	23 So	24	25
20 C	19 lc	18	17	16
11	12	13	14 D	15
10	9 F	8	7	6 In
1 VIA	2	3 E	4	5



Arteriosclerosi

Soluzione



4/4

Soluzione:

Risposte

Grigio (cause):

E: età

F: fumo

D: diabete

C: colesterolo

So: sovrappeso

St: stress

PA: pressione alta

M: mancanza di movimento

Rosso (conseguenze):

In: infarto cardiaco

Ic: ictus cerebrale

D: disturbi circolatori

