

PORQUE COMEMOS?

A maneira como comemos diz sempre algo sobre nós. Sobre a nossa história pessoal e familiar, as tradições culturais do nosso país e até da nossa região. Mas será que também mostra a pressão de mensagens dos media à qual estamos diariamente sujeitos? Sabemos o que é bom ou mau para a saúde, ou qual é afinal a dieta milagrosa? Seremos nós os campeões da nutrição, consumidores livres e bem informados? Aqui, vamos descobrir aquilo o que nos leva a comer.



É SURPREENDENTE O QUE COMEMOS

Este quiz permite ao visitante aprender mais sobre aquilo que comemos: os nutrientes, a informação nutricional apresentada nos rótulos e quais os pratos preferidos das diferentes nacionalidades.

Neste painel é igualmente lançado o alerta para as causas e consequências de uma epidemia mundial - a obesidade.



O QUE TE LEVA A COMER?

Um prato falante e bastante peculiar coloca questões cruciais aos visitantes que ajudam a revelar um pouco das suas personalidades.

És um guloso? Ou comes simplesmente por necessidade? Que motivações te levam a comer? No final do questionário, consoante as escolhas, o módulo revela as diferentes facetas de cada um.



DISTÚRBO OU HARMONIA

A rodas dentadas da engrenagem representam, detalhadamente, as diferentes etapas dos distúrbios alimentares. Seguindo-as é possível perceber em que fase se encontram as pessoas com estes problemas.



QUE RECEITA ÉS TU?

Um jogo multimédia instalado num fogão faz o visitante entrar numa soberba aventura alimentar. Através de um questionário divertido sobre as preferências e hábitos alimentares de cada um, o visitante transforma-se numa receita culinária altamente gourmet e personalizada.



O DIGESTOMÁTICO

Uma máquina ilustra o processo de digestão de um ser humano, centrando-se nos principais órgãos: cérebro, boca, esófago, estômago, intestino delgado, intestino grosso, fígado e ânus. Longe das representações habituais encontradas nos livros escolares, esta máquina representa um enorme esboço que permite aos visitantes perceberem como funciona a digestão.



PROCURA O EQUILÍBRIO

O visitante sobe para um prato gigante instável, segura-se num corrimão que se assemelha a facas e garfos e tem de alcançar um equilíbrio com a ajuda do seu peso corporal. Este equilíbrio só é alcançado quando as três peças chave (saúde / prazer / convívio) têm o mesmo peso. Este módulo permite mostrar que o ato de comer é essencialmente um equilíbrio entre estas 3 medidas. O jogo é acompanhado por um som que só se torna harmonioso no caso do objetivo seja alcançado.

