

facile

Giochi e favole

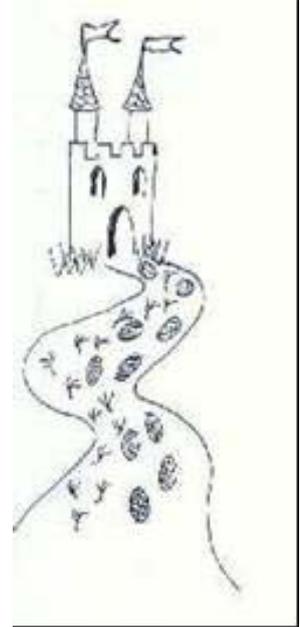
Regina reginella

Una bambina rimane “sotto” ed è la “regina”, tutti gli altri le stanno davanti a qualche metro di distanza. I bambini, a turno, si rivolgono alla regina dicendo: “Regina, Reginella quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello, con la spada e con l'anello?” La regina risponde indicando il tipo di passo che ogni bambino deve compiere.... “3 da ELEFANTE” oppure “10 da GALLINA” oppure ancora “2 da GAMBERO”.....

Vince chi arriva per primo a toccare la mano della regina, ma è chiaro che vincere dipende dalla volontà della regina, cioè dalla maggiore o minore “simpatia” che essa prova per i diversi partecipanti (facendoli procedere a grandi passi oppure no).

Spunti metrologici

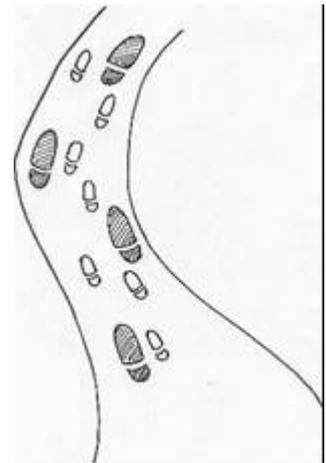
- l'unità di misura della distanza (tipo di passi)
- il numero di passi



Gigantino

Tanto tempo fa in mezzo al bosco c'era una casa abitata da una famiglia di giganti, che si volevano molto bene ma spesso fra di loro scoppiavano liti furibonde perché non si capiva chi avesse ragione.

Una volta a Papà Gigante venne voglia di mele; il figlio Gigantino si ricordò di averne vista una pianta poco distante da casa, così andò a raccoglierle. Quando tornò il papà esclamò: "Così poche! Dimmi dov'è l'albero che vado a prenderne altre". Gigantino rispose: "Esci dalla porta, cammina dritto davanti a te per **20 passi** e troverai l'albero sulla destra". Il papà cominciò a contare "Uno, due, tre ...dieci" ...splash! Era finito nell'acqua di un laghetto! Ritornato a casa, infuriato e bagnato, urlò al figlio: "Non sai neppure contare i passi!". La mamma intervenne: "Basta! Vi dico io chi ha ragione..."



Spunti metrologici

- l'unità di misura della distanza (tipo di passi)
- il numero di passi

L'orologio di Milano fa TIC-TAC

Il capogioco “sta sotto” e volge la schiena agli altri partecipanti, che si trovano schierati a una certa distanza da lui. Mentre questi pronuncia la fatidica frase (“L’orologio di Milano fa tic-tac”) gli altri si spostano compiendo passi di ampiezza variabile cercando di guadagnare il massimo del percorso, visto che al termine della frase il capogioco si volterà e squalificherà la persona che si farà trovare in movimento (basteranno anche una minima oscillazione o tremito per essere eliminati!)

Vince chi arriva per primo alla postazione del capogioco senza essere eliminato.



Spunto metrologico: l’unità di misura dell’intervallo di tempo (durata della filastrocca

-