

# Che Ora è?

L'obiettivo di questo gioco è imparare a leggere l'ora sia in modo analogico (sul quadrante con le lancette) che in modo digitale. Oltre a ciò, i bambini acquisiscono i concetti di orario mattiniero e orario pomeridiano e prendono dimestichezza con modi diversi e convenzionali di dire l'ora: ad esempio, le ore 24:00 si dicono nel linguaggio comune "mezzanotte in punto", le ore 12:00 "mezzogiorno" e così via...

Il gioco aiuta, inoltre, a riconoscere e a scandire le attività tipiche dei giorni di una settimana: le cartelle sono organizzate in modo tale che i bambini imparino a classificare le proprie azioni nell'arco del tempo, collocando così eventi diversi in momenti diversi, orientandosi nella dimensione temporale. Per semplicità, vengono proposti orari scanditi di 15 minuti o di 30 minuti (ad esempio: 09:00, 09:15, 09:30 e così via).

Il gioco può essere svolto a più livelli di difficoltà: in una modalità base, per i bambini dai 5 ai 6 anni e in una modalità avanzata per i bambini dai 7 ai 10 anni.

## Modalità base

Si gioca da 2 fino ad un massimo di 7 giocatori. Si distribuiscono le *cartelle della giornata* tra i concorrenti. Quelle che avanzano si mettono da parte (o un giocatore ne prende di più). Si mescolano e si posizionano le *tessere delle azioni* sulla apposita plancia (con il lato delle illustrazioni coperto), distribuendole in numero più o meno equivalente fra i sei spazi. Ciascun concorrente, a turno, pesca una tessera dalla plancia. Se la tessera fa parte della sua "giornata", posiziona la stessa sulla propria cartella; altrimenti la rimette a posto, a sua scelta, sopra uno dei sei mazzetti della plancia. Vince chi, per primo, completa la propria o le proprie cartelle.



## Modalità avanzata

Si tiene a disposizione anche l'orologio con le lancette.

Si gioca come nella modalità precedente ma un concorrente, per guadagnare la tessera, prima riproduce l'ora digitale della tessera pescata in forma analogica sull'orologio, poi la gira e controlla se ha fatto bene. Nel caso abbia indovinato, controlla se la tessera fa parte della sua cartella e, in caso positivo, la guadagna, altrimenti la rimette sulla plancia.

