

## **C) Utilizzo dei giochi**

### **Afferralo se puoi**

Gli allievi, a coppie, giocano ad “Afferralo se puoi”.

Un allievo lascia cadere un oggetto (matita, bastone ecc) di forma rettangolare ed il secondo allievo prova ad afferrarlo.

Ciò è impossibile anche se le loro mani sono sullo stesso asse verticale perché nell'uomo combinare percezione e reazione ad un movimento è un processo più lento rispetto alla velocità crescente di un oggetto che cade per gravità.

Durante il gioco, l'insegnante incoraggia la discussione sulla caduta libera, sulla velocità di caduta dei corpi e su reazione e percezione dell'essere umano.