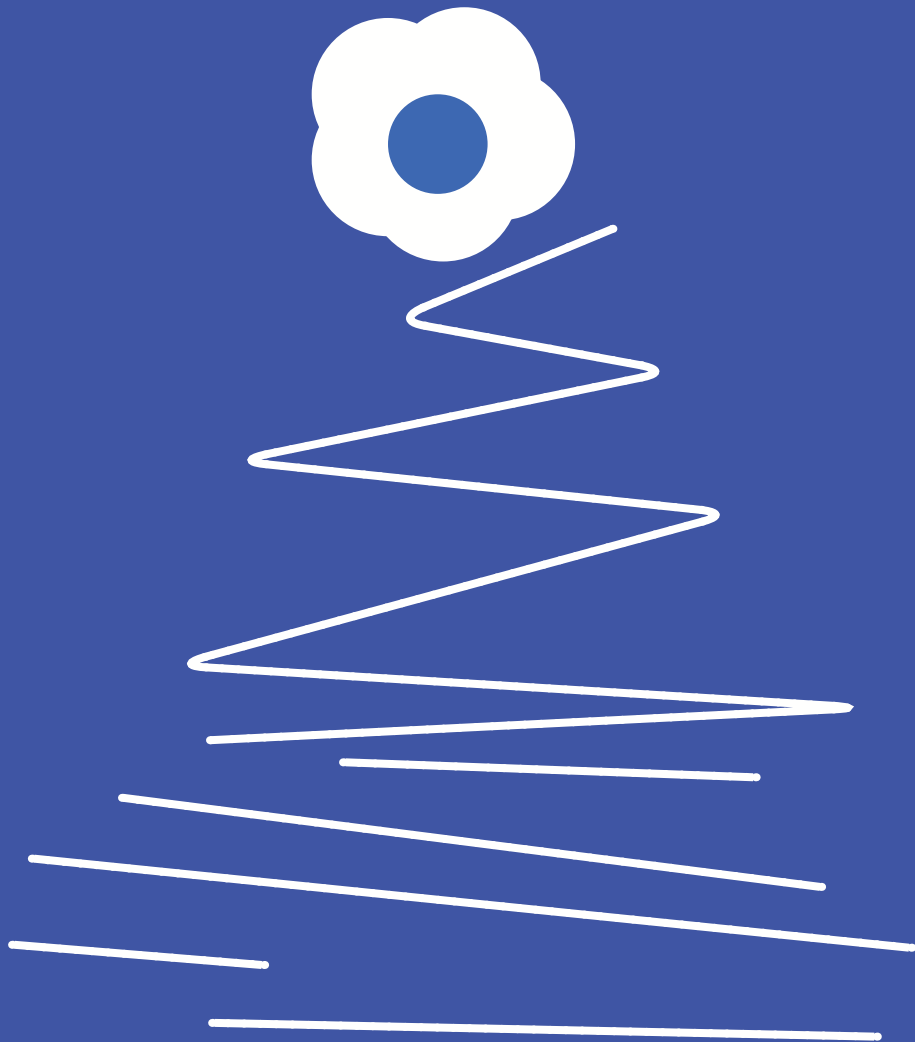


LINEE A ZIG-ZAG

Saltare da una linea all'altra, con una gamba sola, alternando gamba destra/gamba sinistra.
Si può saltare anche all'indietro?





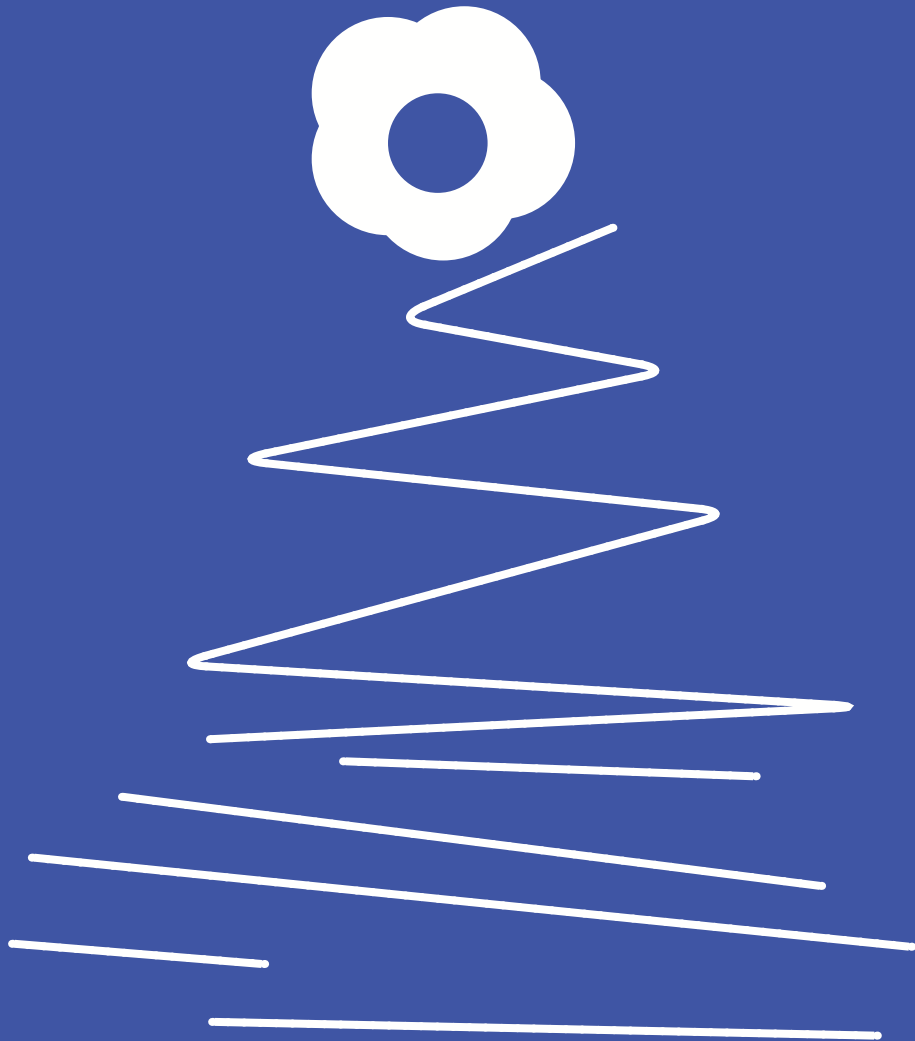
ATTENZIONE: NON TOCCARE!

Saltare senza toccare le linee! Sei capace di fare il percorso in modo tale

da arrivare al fiore senza toccare le righe?

Anche qui è possibile farlo con salti su un piede solo, a piedi uniti, alternativamente saltando da una gamba all'altra.





OCCUPATO!

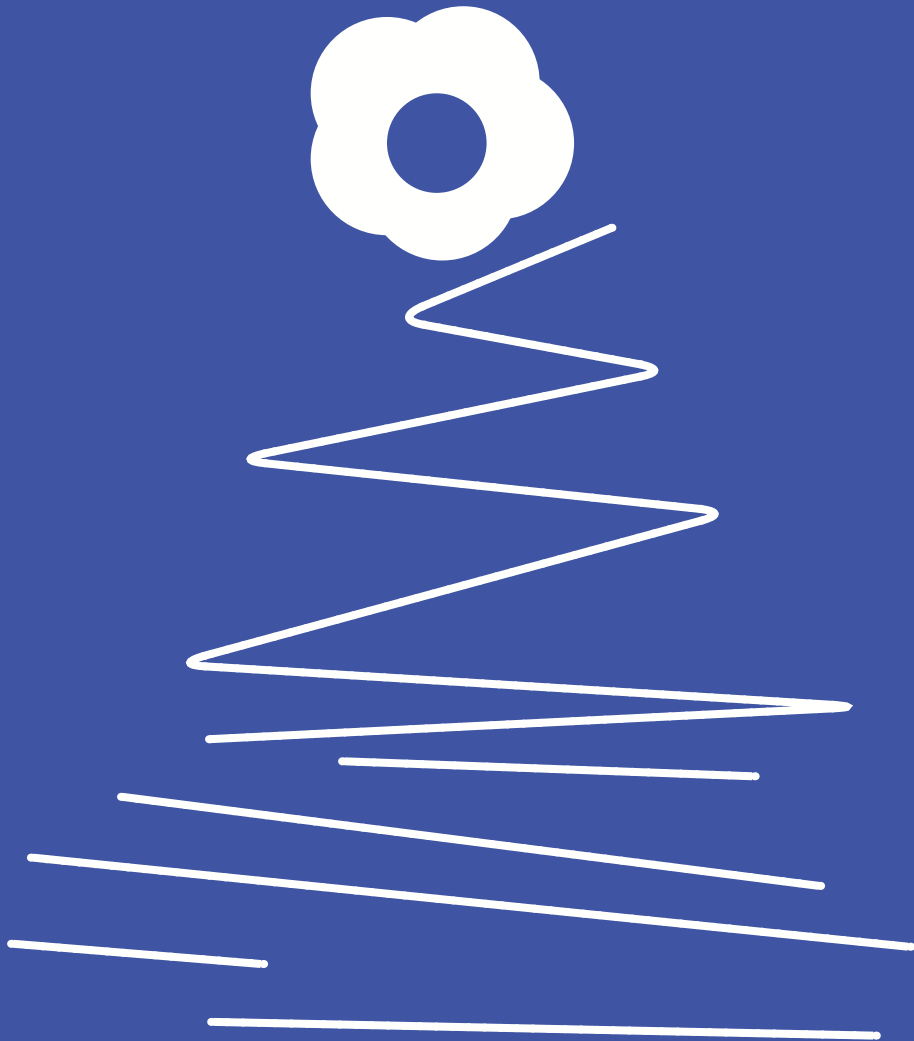
Si gioca a coppie. Il primo bambino salta da linea a linea fino ad arrivare al fiore,

Il secondo bambino salta subito dopo verso il fiore, ma non può andarci, finché c'è il primo bambino che grida: "Il fiore è occupato!"

Il secondo bambino chiede: "Come faccio a salire?"

Il primo bambino pensa ad un'attività (ad esempio ruggire come un leone, fare una piroetta, ecc.), il secondo bambino, una volta compiuta l'attività può finalmente occupare il fiore liberato.





RESTARE SEMPRE IN CONTATTO

Un bambino comincia a fare il percorso senza mai toccare le linee.

In successione gli altri bambini devono entrare con lo stesso ritmo.

Un bambino o l'insegnante possono creare un ritmo battendo le mani o con un tamburello, tutti i bambini lo devono seguire.





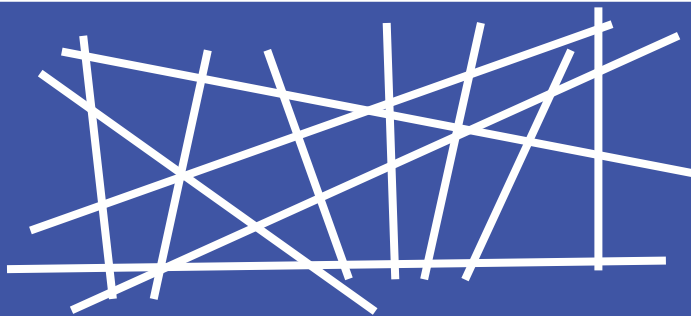
RAGNO AFFAMATO

Un bambino volontario si posiziona in uno spazio del reticolo: è il ragno!

Gli altri bambini devono scegliere uno spazio nella rete.

Al “Via” il ragno cerca di catturare i bambini che girano intorno.

Ma attenzione: il ragno non deve cadere o saltare, pena la squalifica!



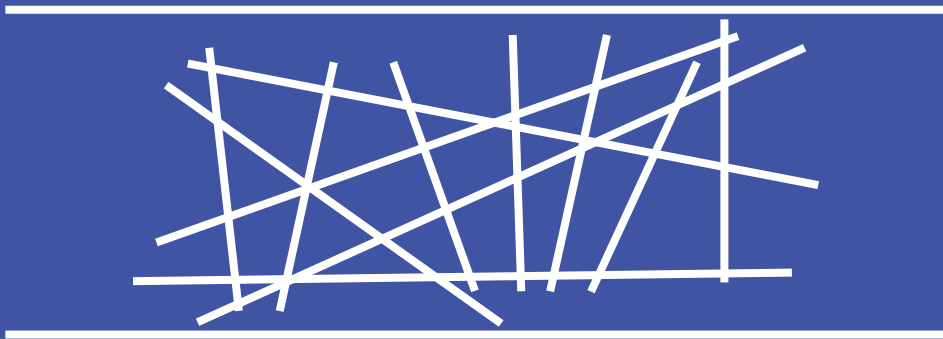


RAGNO AFFAMATO 2

Un bambino è dentro la ragnatela. Gli altri bambini stanno su un lato della rete intorno alla parte esterna.

Ogni bambino prova ad attraversare la ragnatela per andare dall'altra parte senza essere catturato dal ragno.

Regola: correre/saltare solo tra i fili della ragnatela senza toccarla.



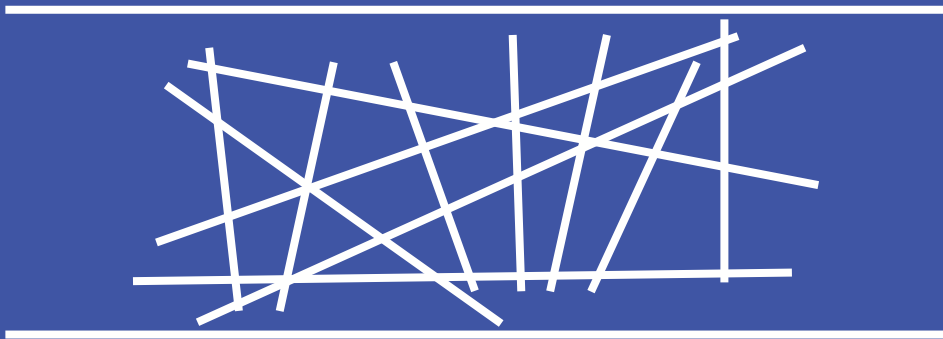


SALTARE LE LINEE

Saltare tra una linea e l'altra.

Si può saltare con una gamba sola, o da una gamba all'altra.

Si può fare anche l'inverso?



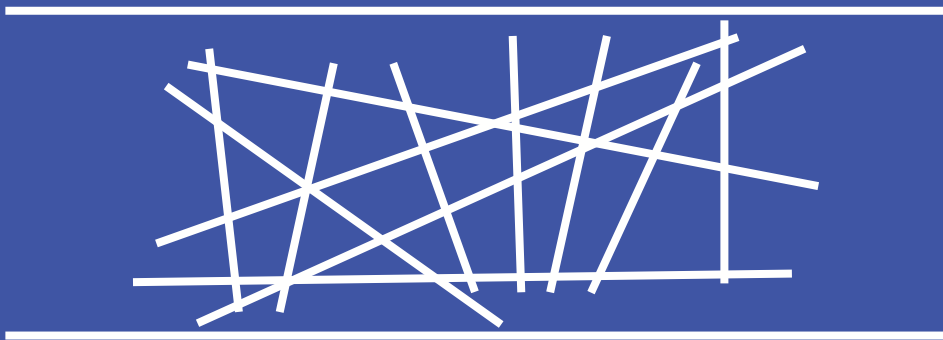


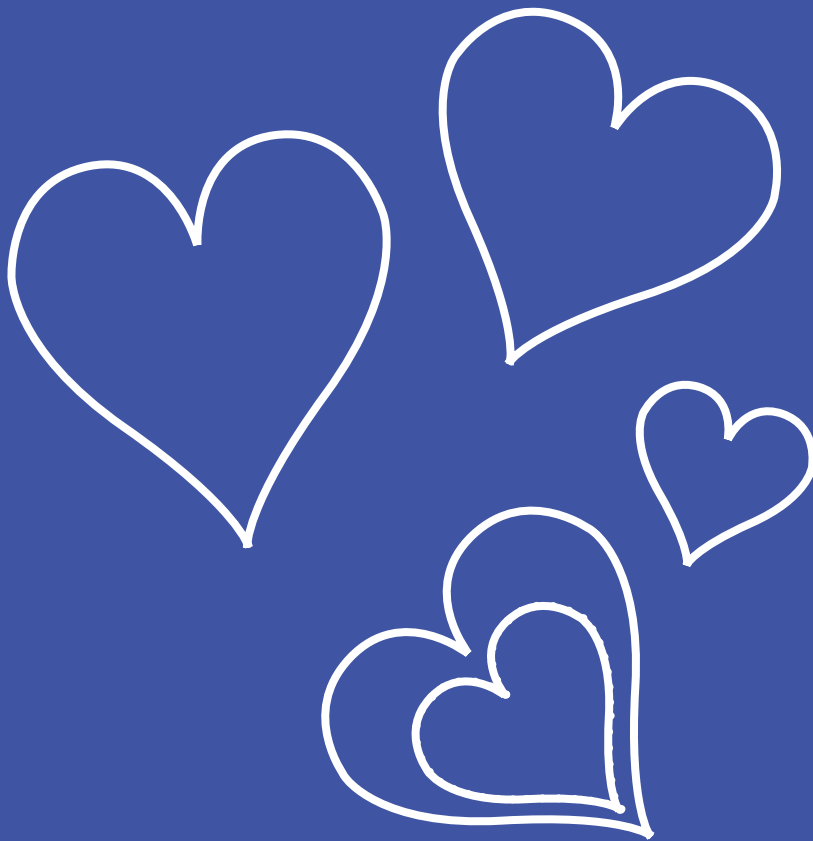
ATTENZIONE! NON TOCCARE!

Il comando è: “Non toccare le linee!”

Si può saltare da una parte all'altra senza toccare le righe?

Anche qui è possibile saltare con una gamba, con due, o alternando da una all'altra.



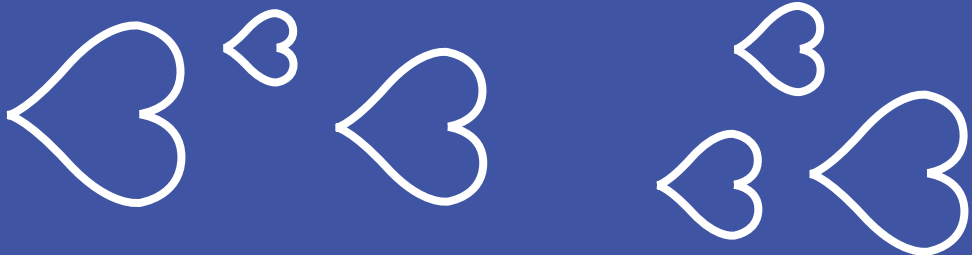


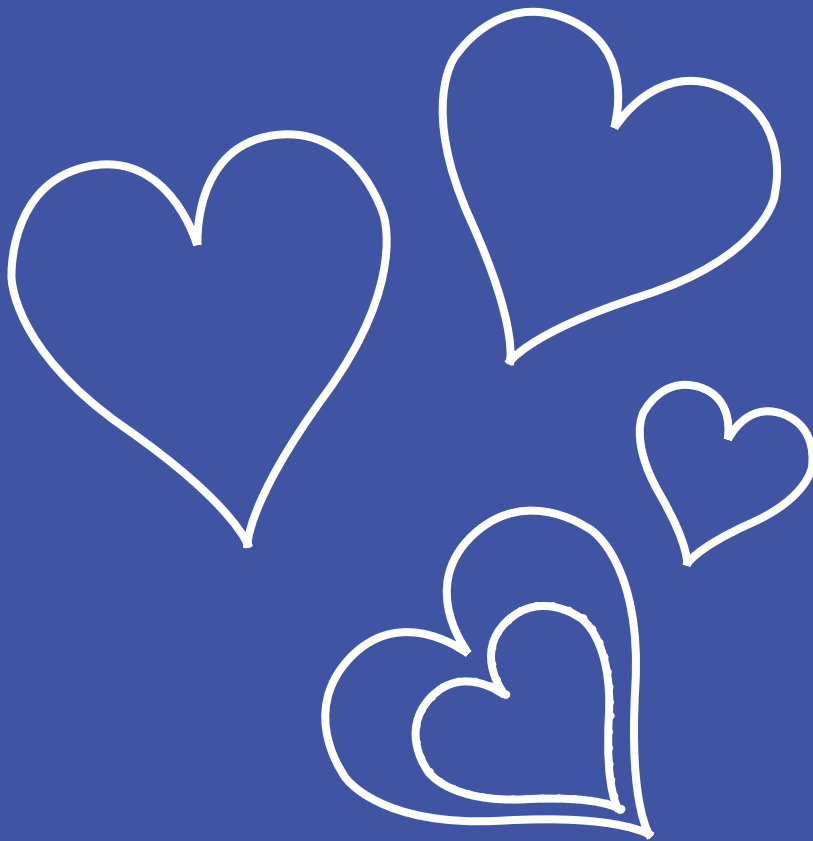
CUORE BALLERINO

Saltare da cuore a cuore.

Salti con una gamba o da una all'altra gamba.

Si può fare anche l'inverso?





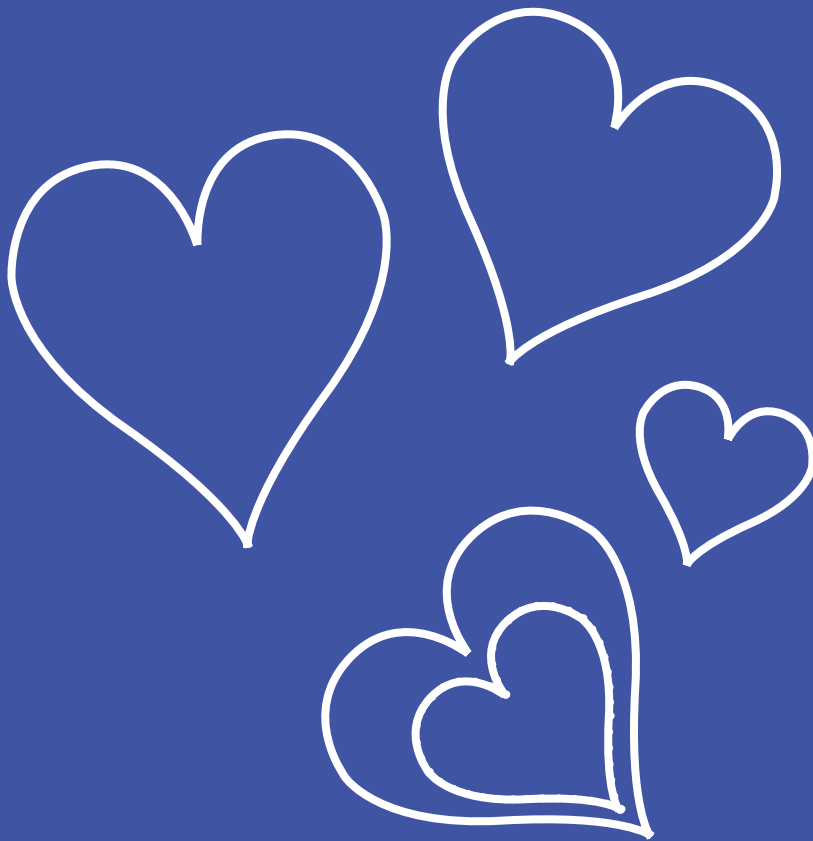
CUORI A DISTANZA

Due bambini si posizionano su due cuori in parti opposte. Vogliono farsi visita l'un l'altro: prima di tutto si decide chi deve essere visitato.

Gli altri bambini si posizionano su altri cuori del percorso, lasciandone alcuni vuoti.

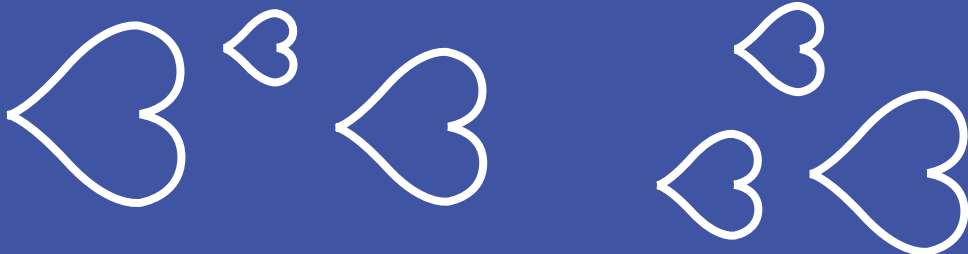
Il bambino procede prendendo le mani dei compagni cercando di arrivare a destinazione attraverso lo scorrimento da mano a mano.

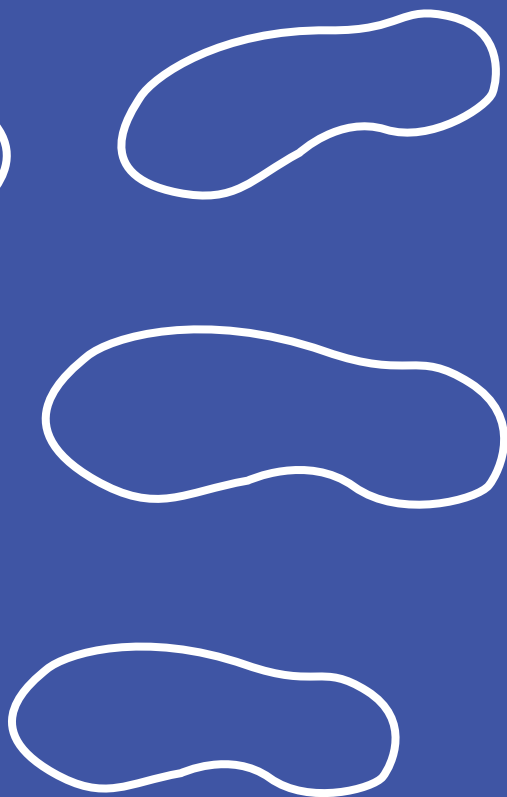
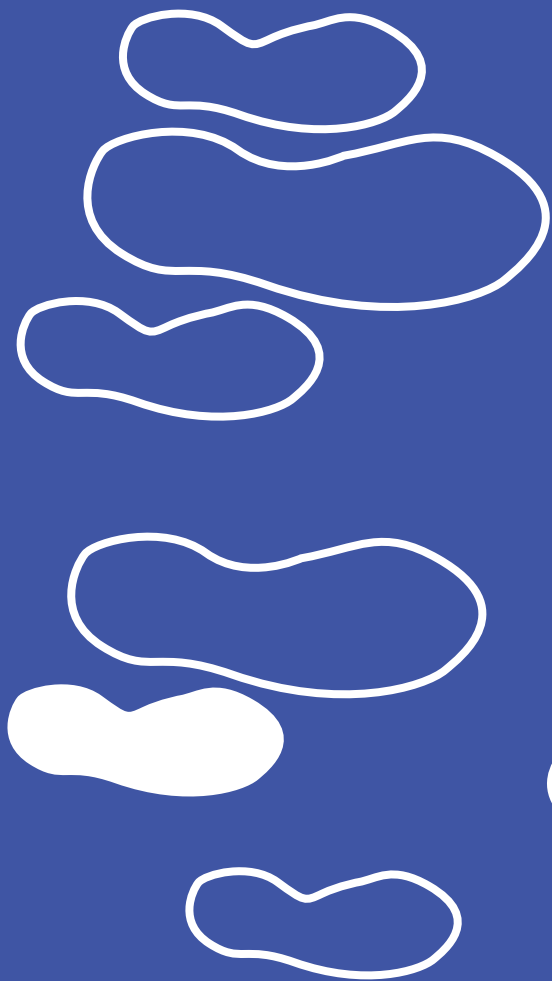




SCAMBIO DI CUORI

Ogni cuore viene occupato da un bambino.
Ogni bambino vuole cercare un partner e
scambiarsi di cuore. Nello scambio i bambini
non devono toccare il terreno esterno,
altrimenti sprofondano!





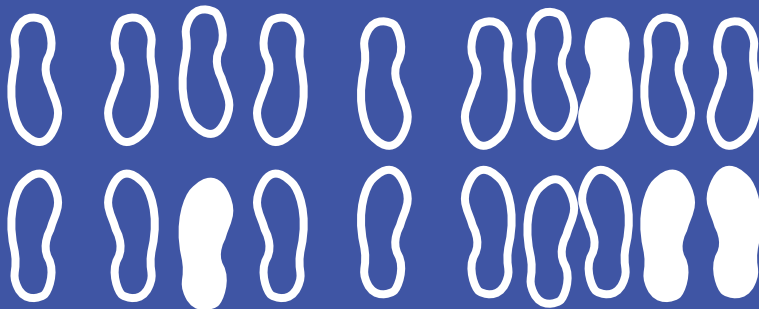
È MEGLIO INSIEME

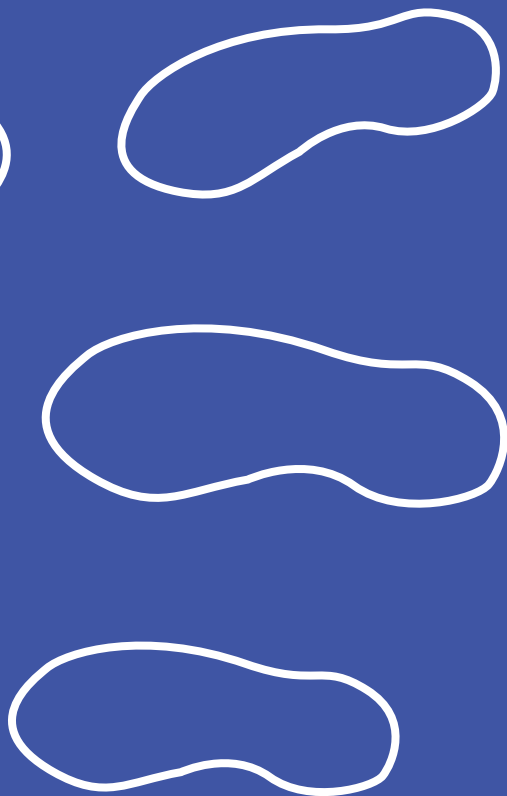
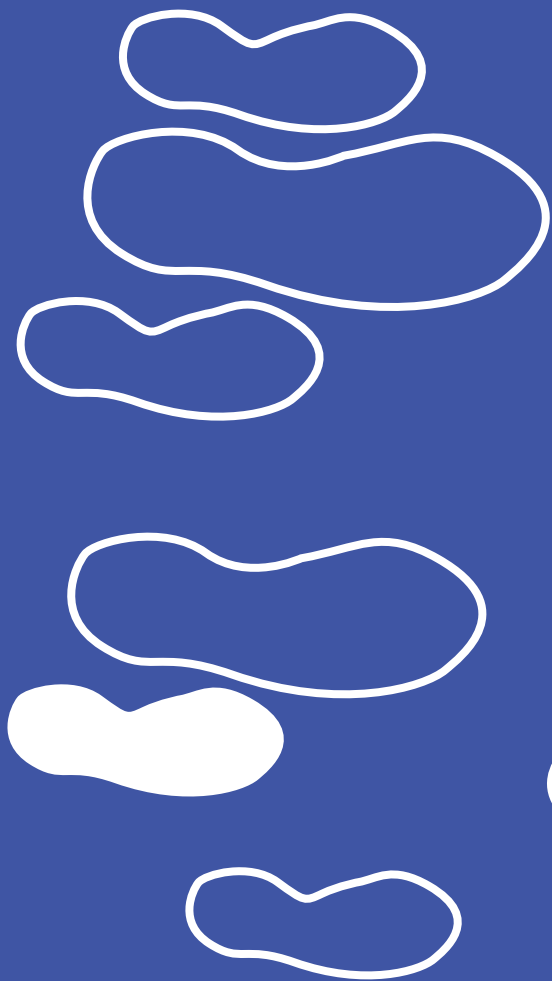
Due bambini stanno di fronte l'uno all'altro
con i piedi sulle scarpe blu.

Si guardano e si prendono per le mani.

Si spostano i piedi nelle altre scarpe blu senza
lasciare le mani.

Si può fare anche saltando.

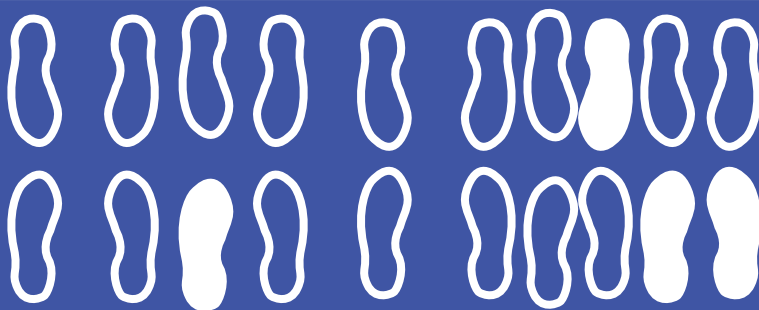


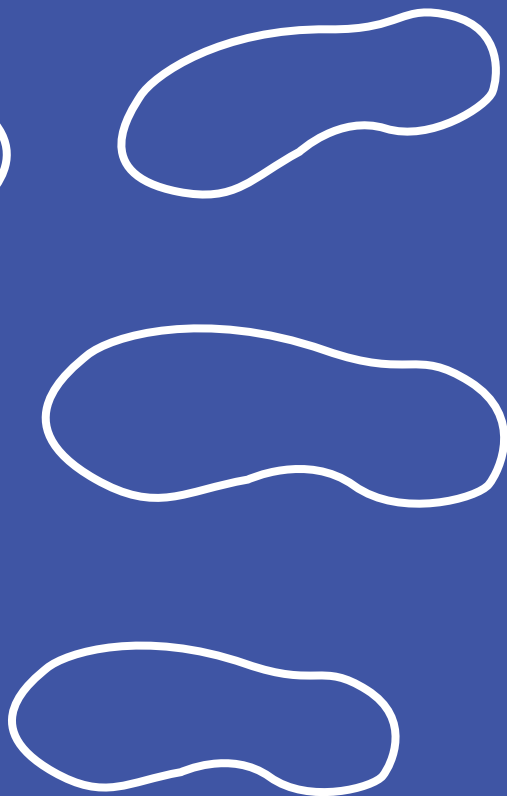
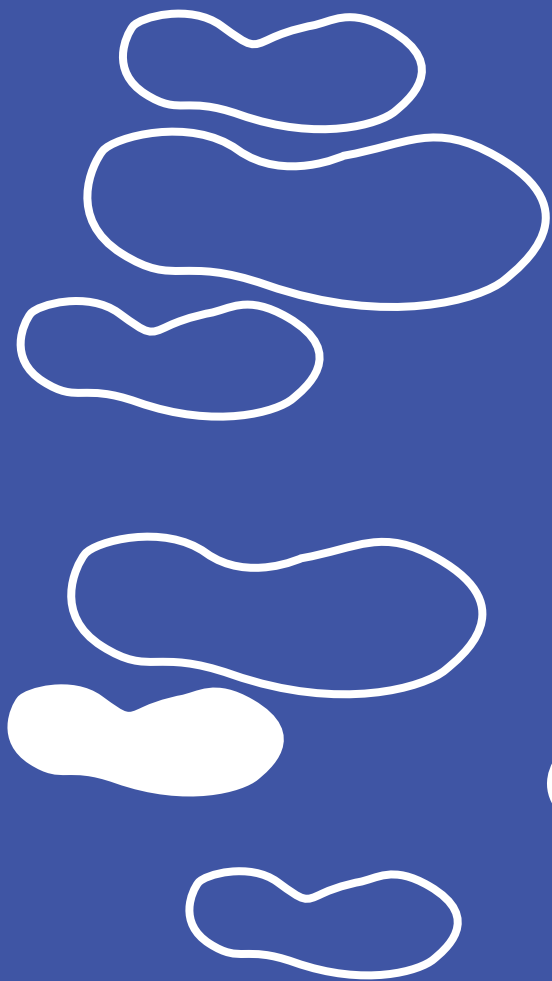


CONTARE I PASSI

Quanti passi ci vogliono per arrivare dall'altra parte?

Contare ad alta voce mentre si cammina.

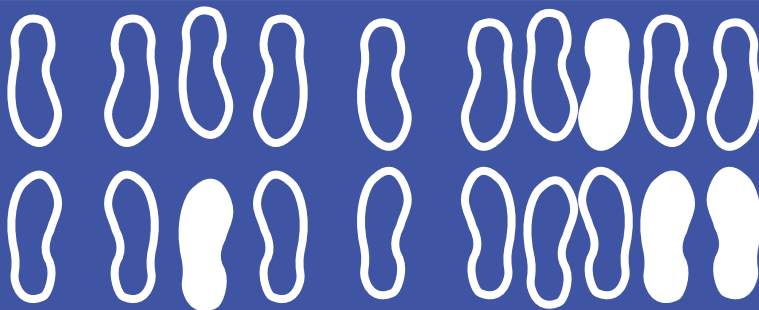


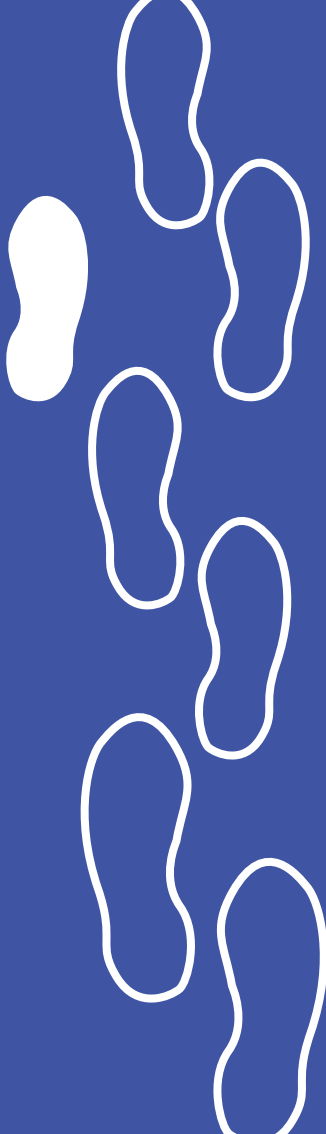


TRAFFICO IN SENSO CONTRARIO

Due bambini si trovano uno di fronte all'altro all'inizio del percorso tenendosi le mani da un lato delle scarpe blu. All'altro estremo altri due bambini si trovano nella stessa posizione. Devono correre tutti e quattro contemporaneamente seguendo le scarpe blu muovendosi a coppie nella direzione opposta.

Come fanno a passare senza scontrarsi e senza lasciare la pista delle scarpe blu?

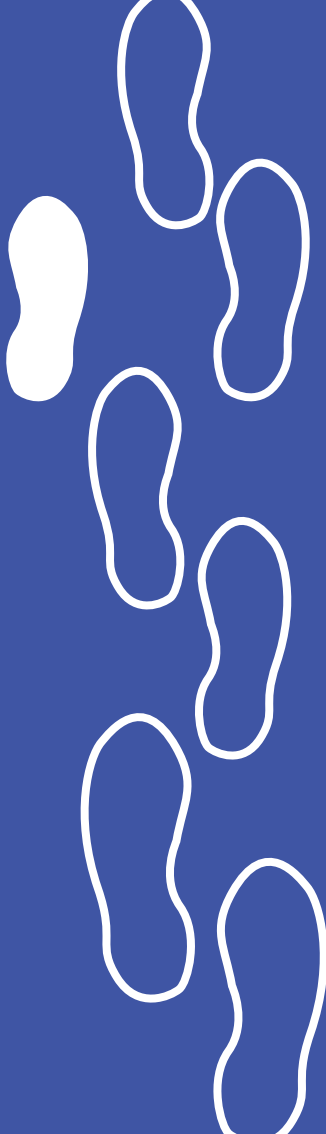




SEMPRE SULLE SCARPE BLU

Segui le scarpe blu una dopo l'altra, senza lasciare il percorso!





PONTE SOSPESO

Uno alla volta si cammina su un ponte sospeso.

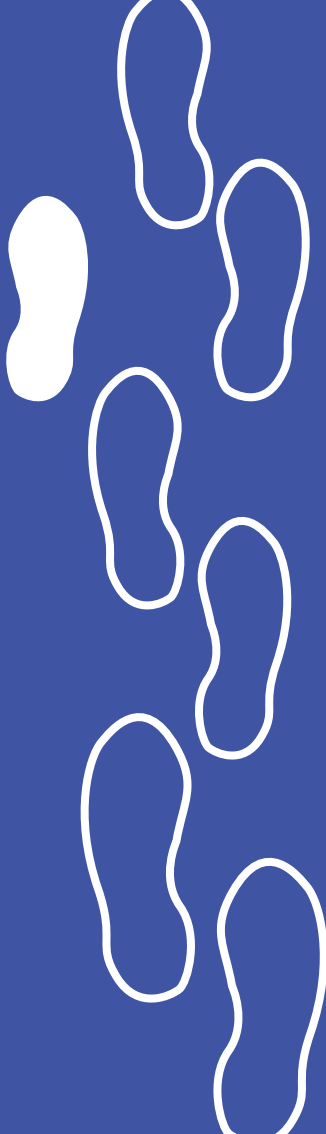
Le scarpe del percorso sono le tavole del ponte.

Tuttavia è necessario stare attenti perché in mezzo

alle tavole ce ne sono alcune mobili, quelle di un altro colore.

Se si cammina sopra, si sprofonda! Quindi state sempre attenti quando c'è “scarpa magica”!

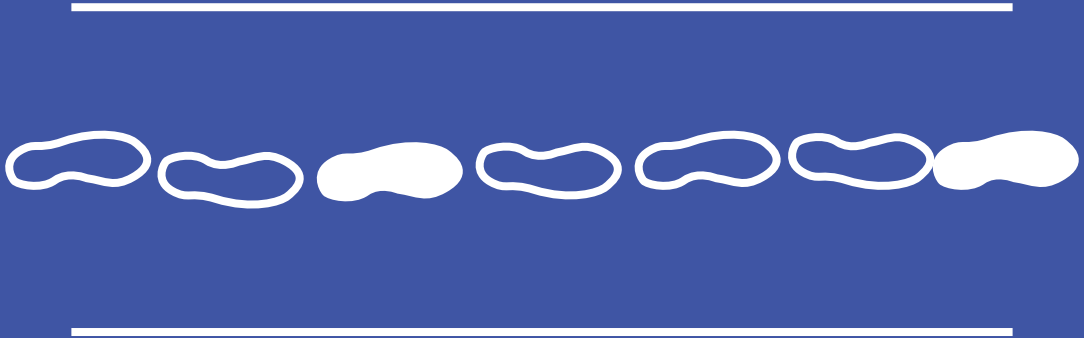


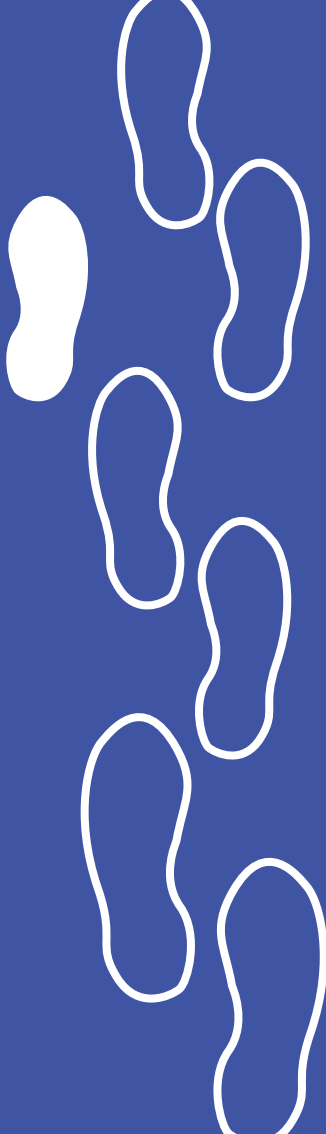


CONTROMANO

Due bambini si trovano alle estremità opposte del percorso e camminano uno verso l'altro.

Riescono a continuare senza lasciare le impronte?



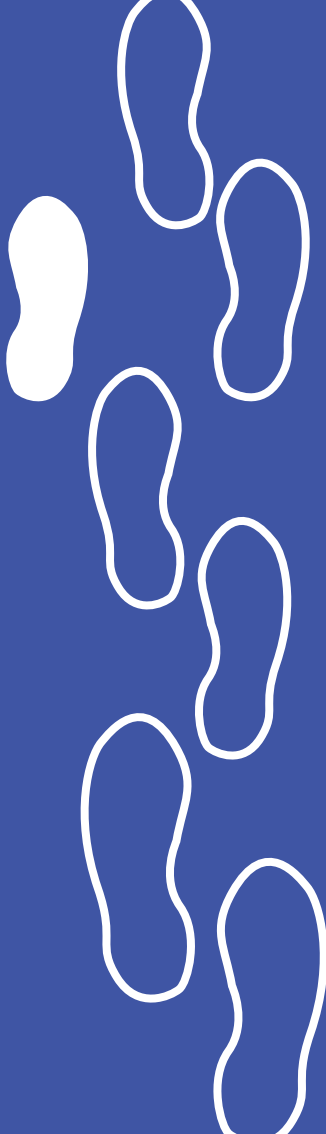


CONTEGGIO PASSI

Quanti passi ci vogliono per fare tutto il percorso?

Provare a indovinare e poi contare ad alta voce durante l'esecuzione.





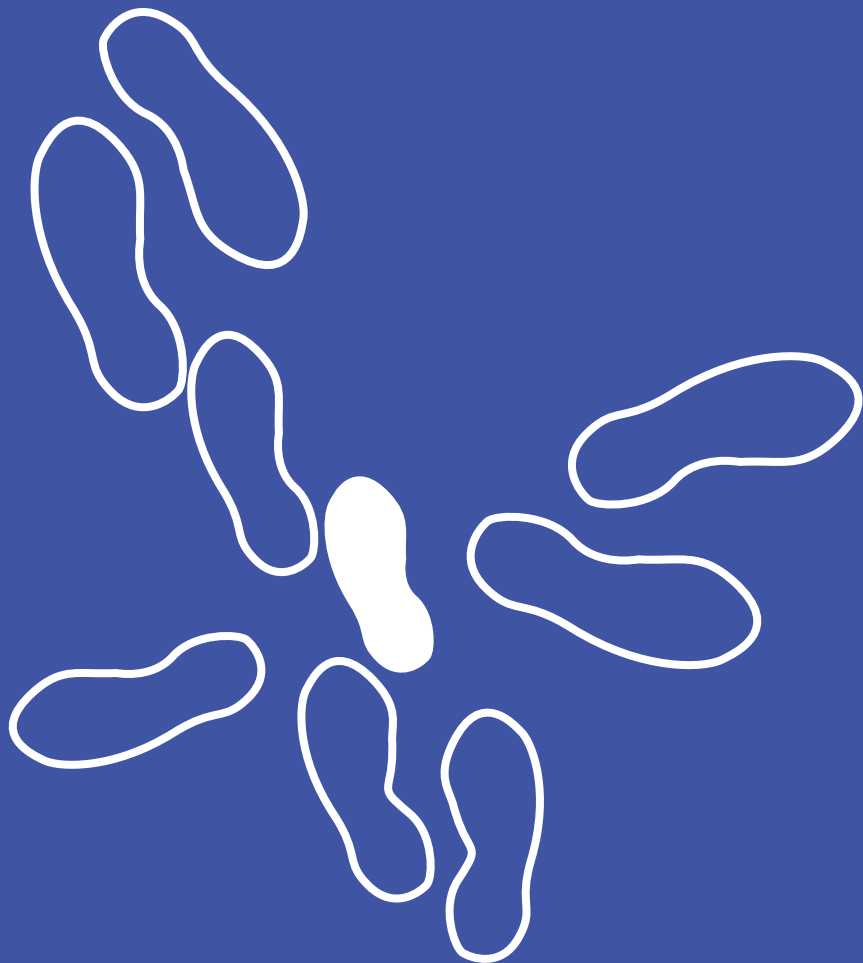
IL MIO PIEDE DESTRO/SINISTRO

Saltare solo sul piede destro/sinistro.

Qui è necessario stare attenti nella sagoma della scarpa di sinistra!

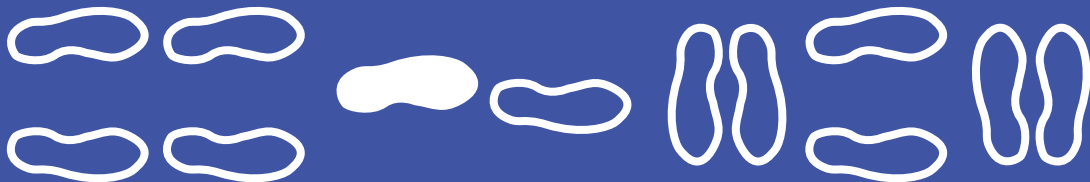
Il piede sinistro non si adatta così bene a destra!

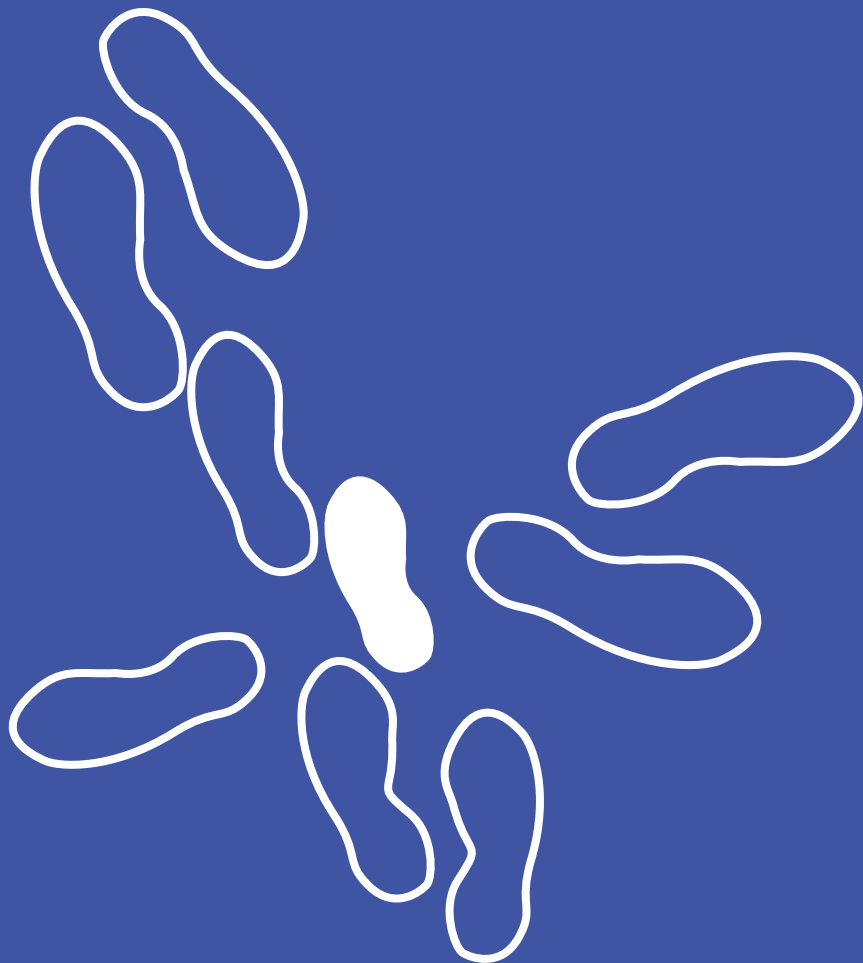




PIEDI DENTRO LE SCARPE

Saltare sulle scarpe blu in modo da mantenere sempre visibili i bordi delle orme.



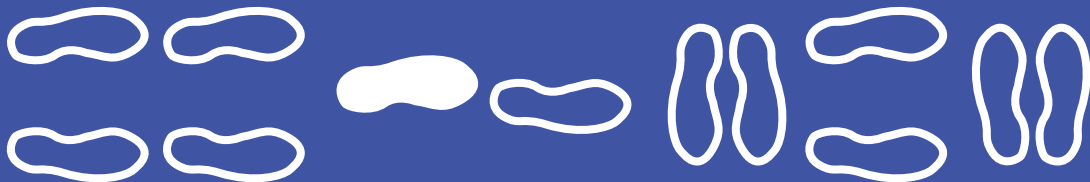


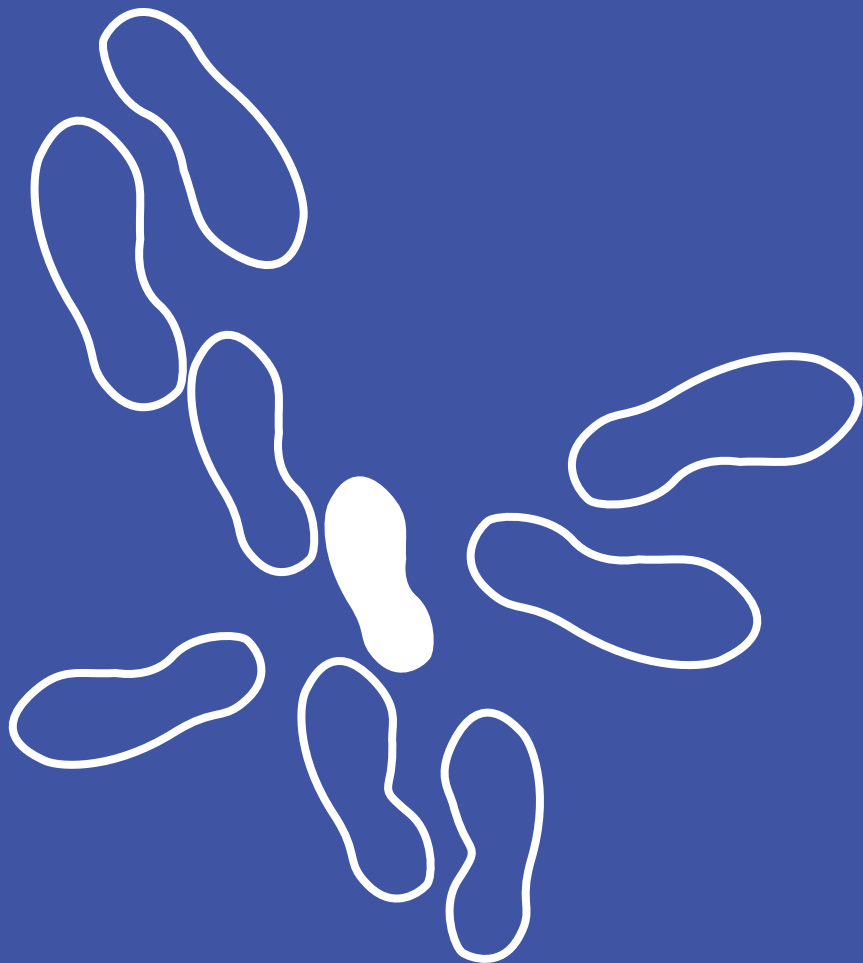
CON LE MANI IN ALTO!

Saltare a piedi uniti con entrambe le mani in alto.

Quando si incontrano le orme sinistra e destra, saltare sul piede sinistro, alzando la mano destra, sul piede destro alzando la mano sinistra.

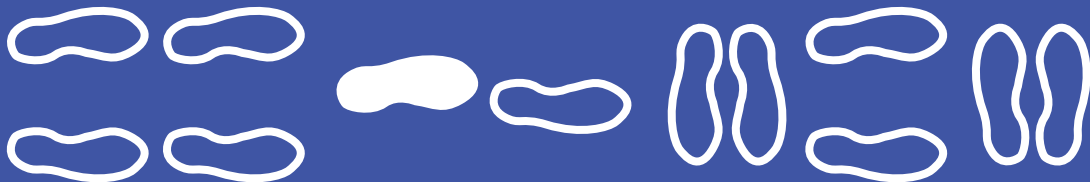
Quando si fa il salto laterale portare le mani a terra.

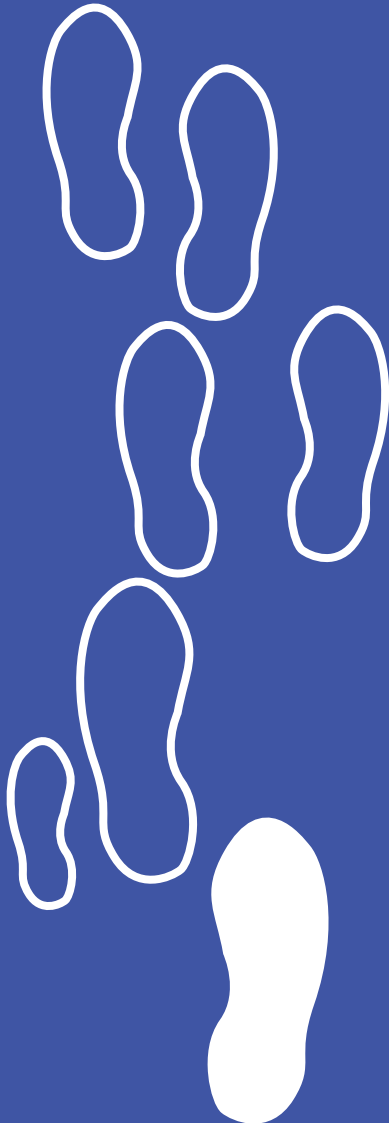




BALLARE / GIRARSI 360°

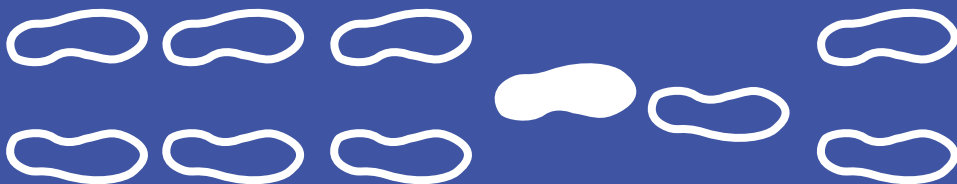
Con le mani in alto saltare nella seconda parte del percorso facendo un giro di 360°.





PIEDI DENTRO LE SCARPE

Saltare sulle scarpe blu in modo da mantenere sempre visibili i bordi delle orme.

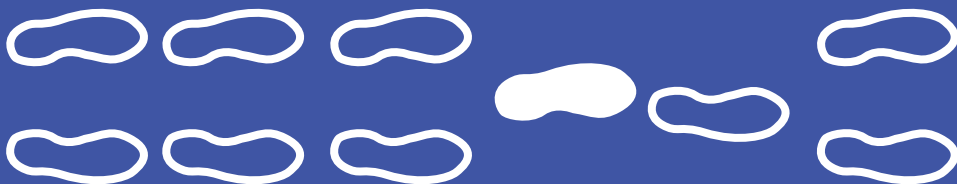


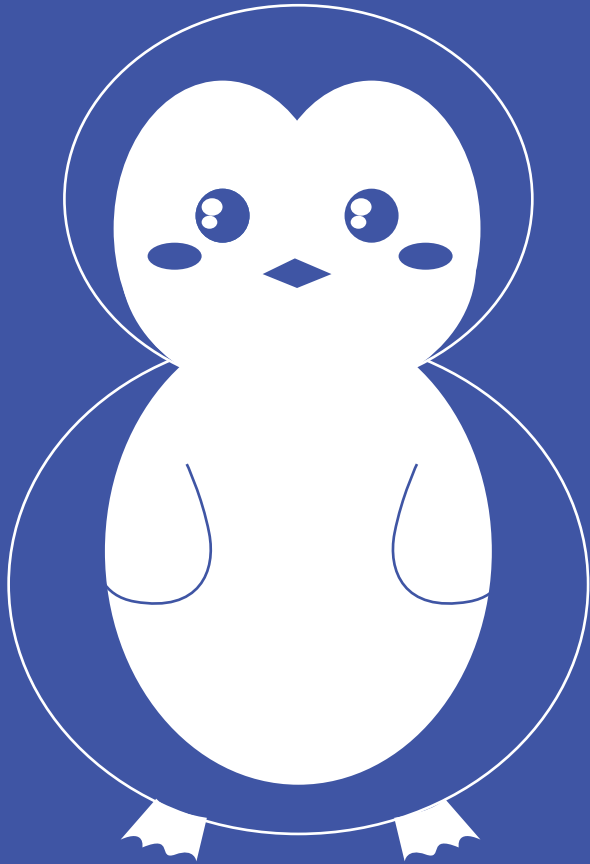


CON LE MANI IN ALTO!

Saltare a piedi uniti con entrambe le mani in alto.

Quando si incontrano le orme sinistra e destra, saltare sul piede sinistro, alzando la mano destra, sul piede destro alzando la mano sinistra.





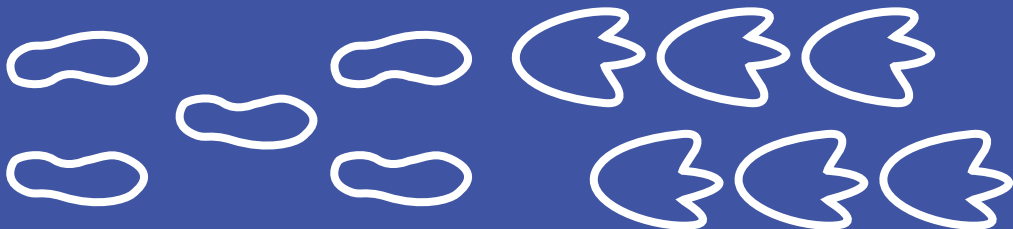
IL PINGUINO STA ARRIVANDO

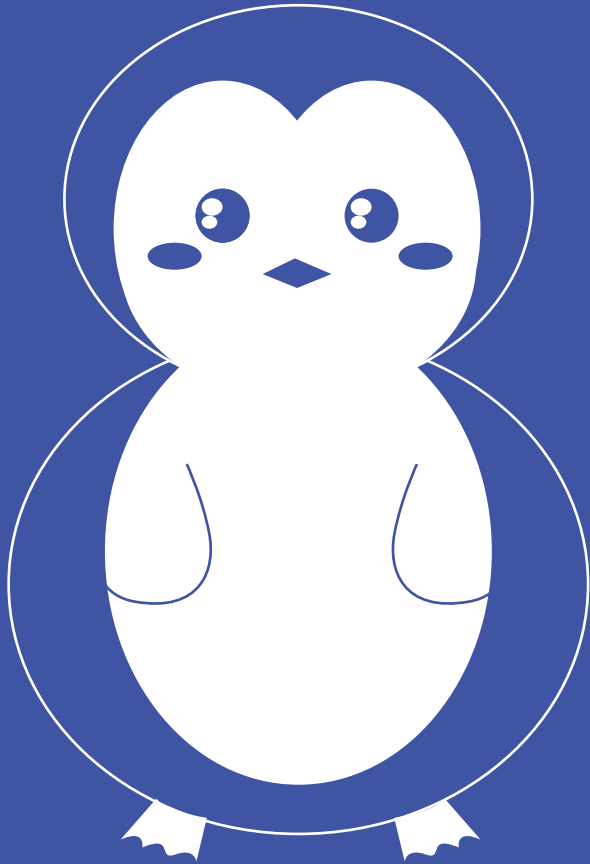
Attenti alle orme!

Le scarpe blu si trasformano in tracce di pinguino...

Quando le trovi, cammina ondeggiando a destra e a sinistra con piedi in fuori uno dopo l'altro, e diventi un pinguino!

Lasciare le braccia distese e tenerle come un pinguino vicino al corpo.



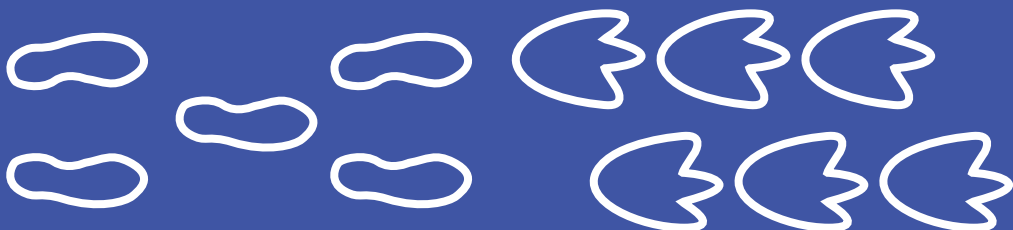


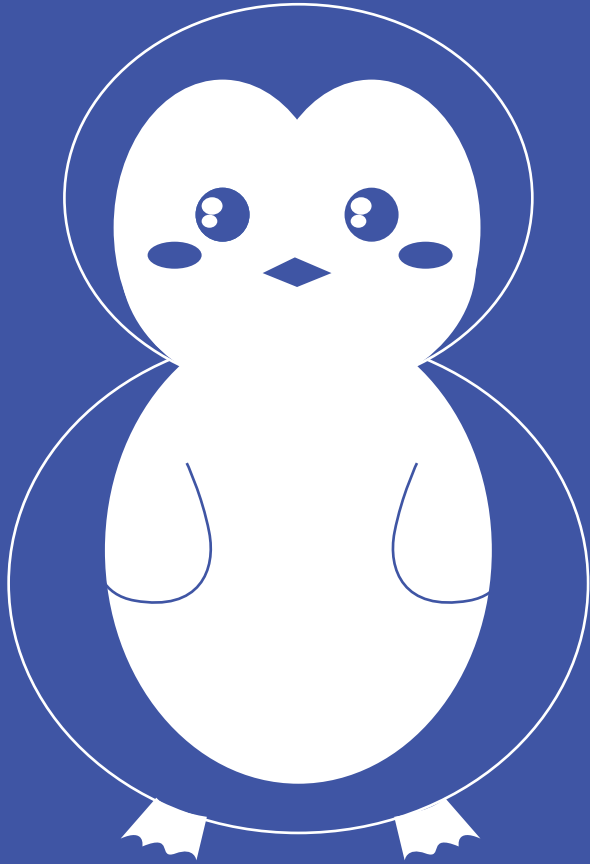
AVANTI E INDIETRO IN DUE

Fare il percorso a coppie, un bambino davanti e uno dietro che segue esattamente gli stessi passi e ritmo del primo.

Fare andata e ritorno.

Si può camminare anche all'indietro?



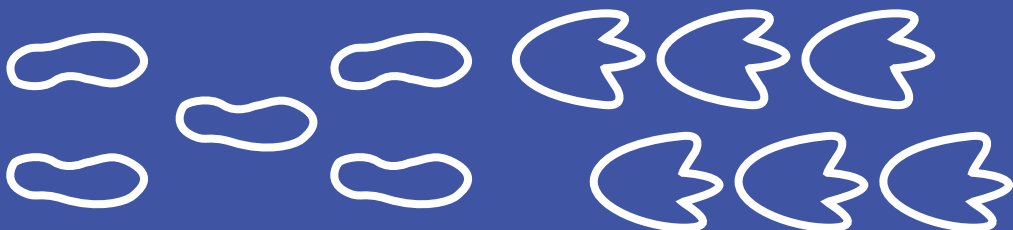


PINGUINO BALLERINO

C'è una canzone con un pinguino?

Se non c'è, inventala!

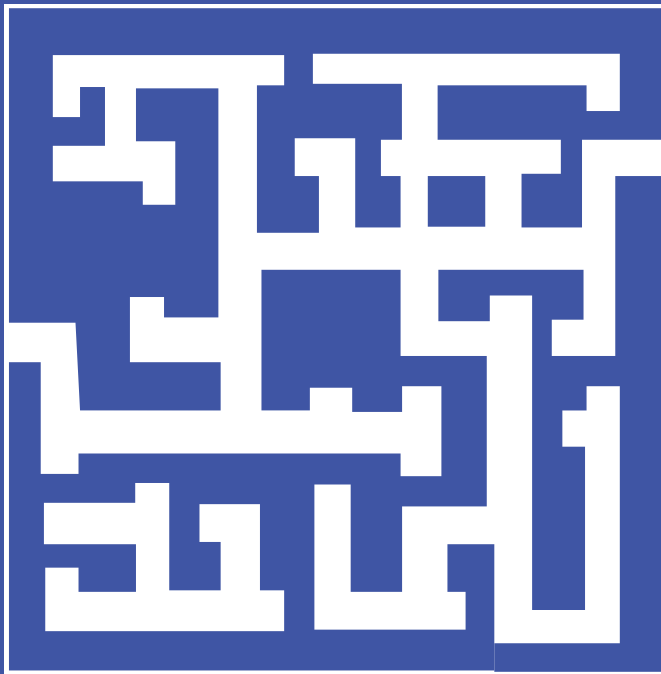
Cantare, seguendo le orme.



LABIRINTO

ATTRAVERSARE IL LABIRINTO

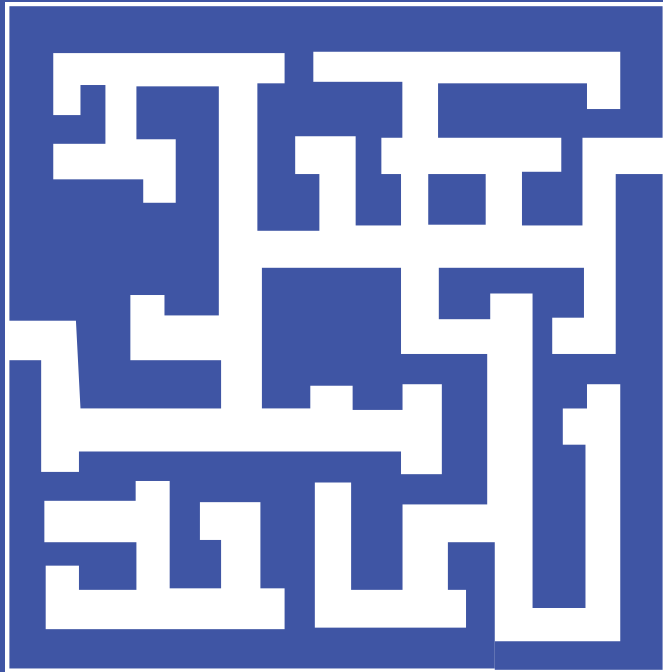
A turno i bambini entrano nel labirinto e devono percorrerlo camminando, correndo, saltando a piedi uniti, saltando da una gamba all'altra.



LABIRINTO

ORIENTARSI CON L'UDITO

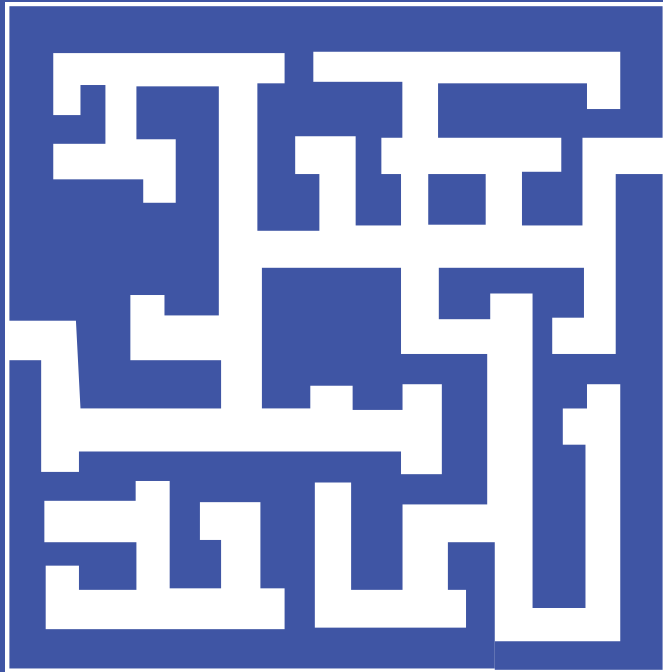
**A coppie i bambini fanno il percorso;
un bambino bendato viene guidato dal suo
compagno che gli dà le istruzioni
(avanti, a destra, a sinistra, fermo, indietro).**



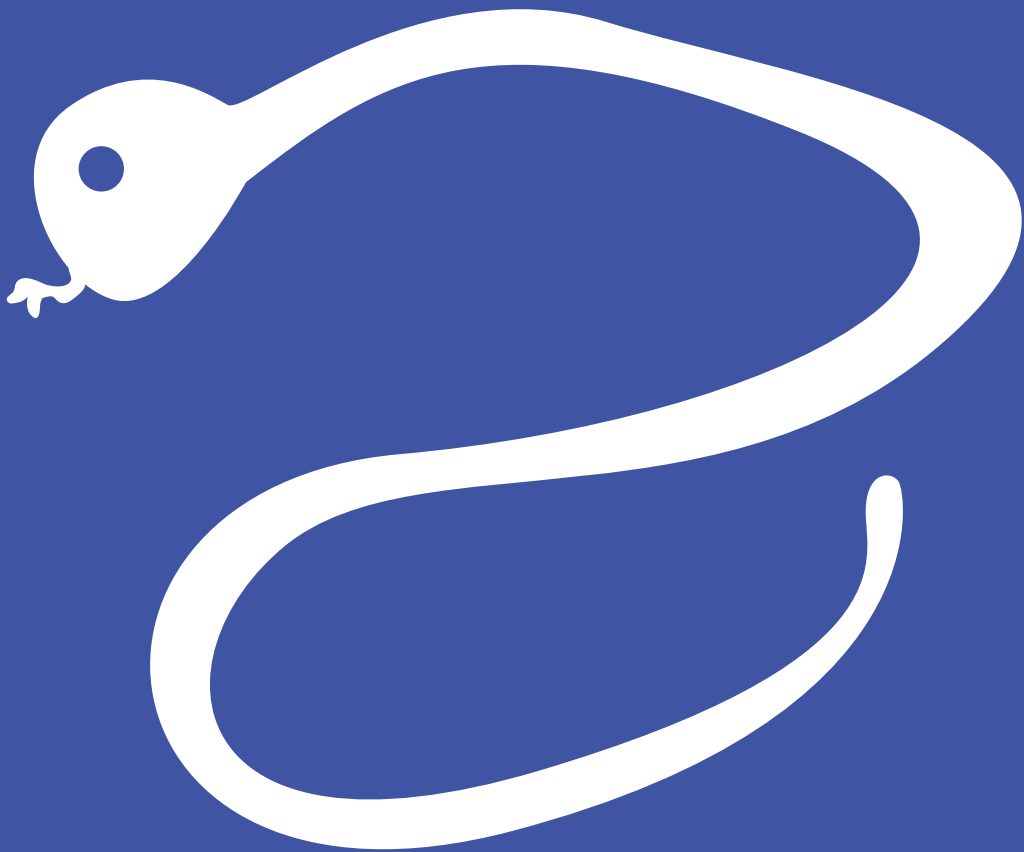
LABIRINTO

CHI ARRIVA PRIMO?

A turno i bambini percorrono il labirinto:
l'insegnante cronometra il tempo.
Vince chi fa prima.



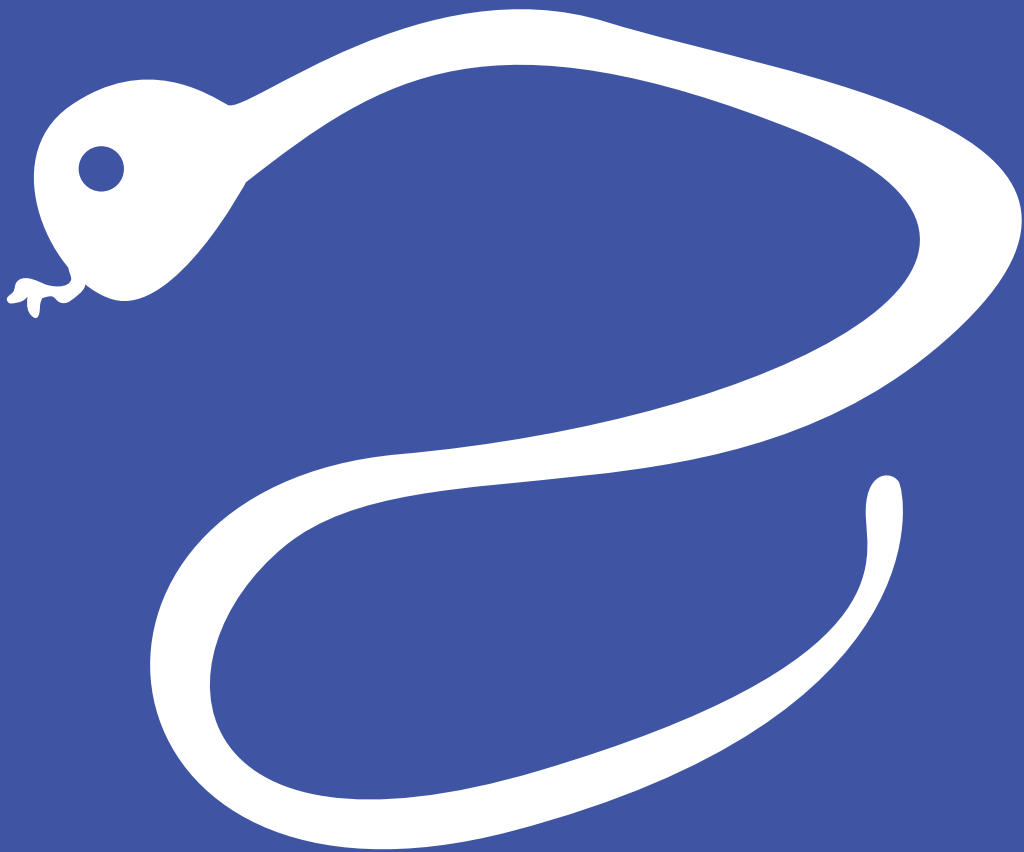
LABIRINTO



IL SERPENTE VELENOSO

I bambini devono camminare e saltare senza toccare il serpente.

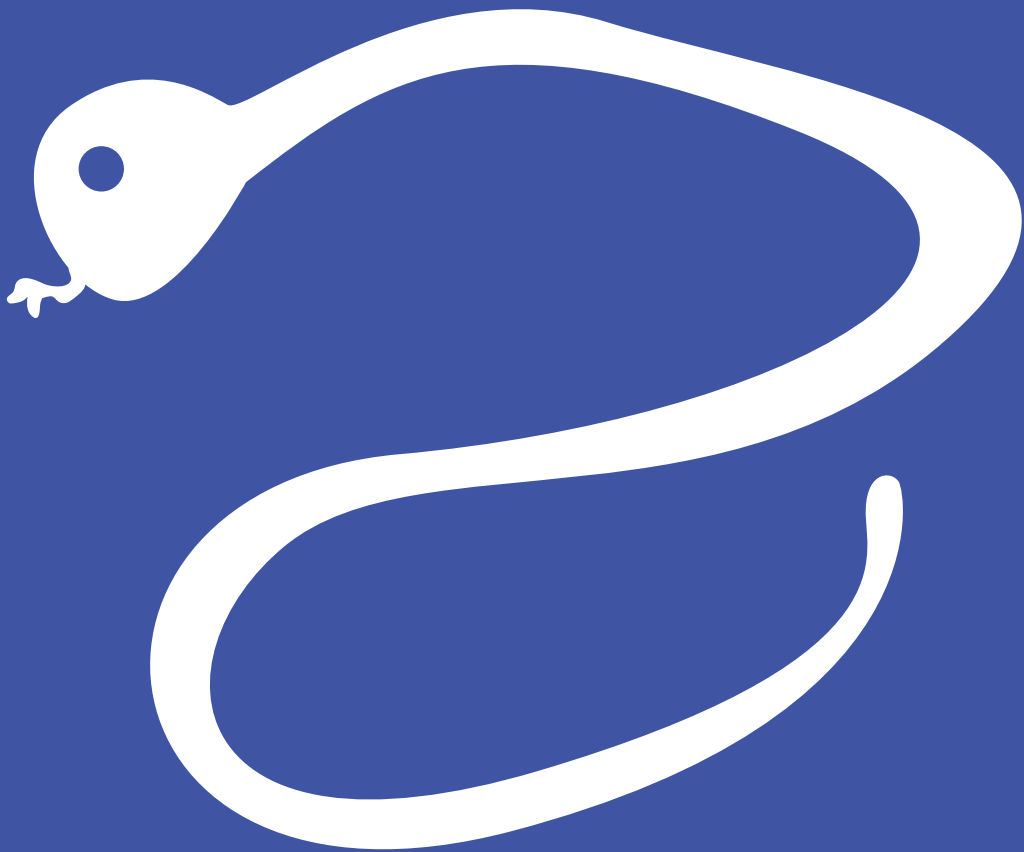
Saltare con una gamba sola, a gambe unite, dalla gamba sinistra alla gamba destra.



CONTRO MANO

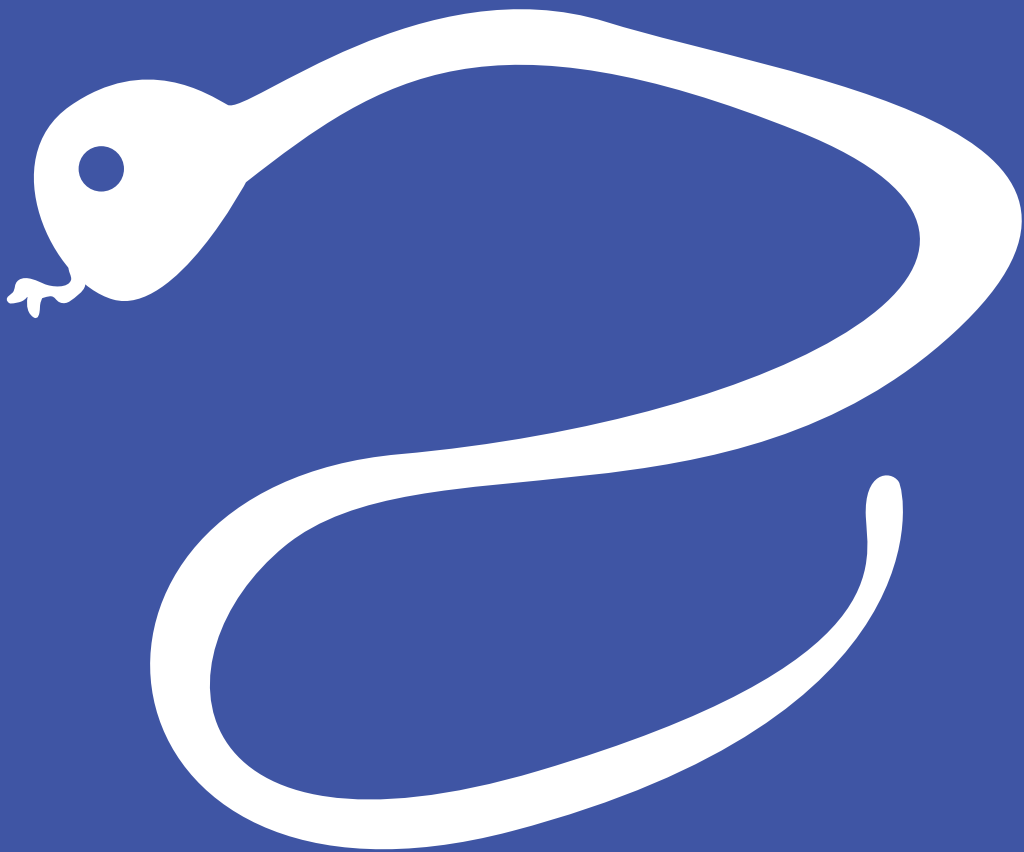
Due bambini cominciano il percorso del serpente dalle due parti opposte:

Si incontrano sulla striscia e cercano di passare senza “cadere” dal serpente.



MARCIA IN DIETRO

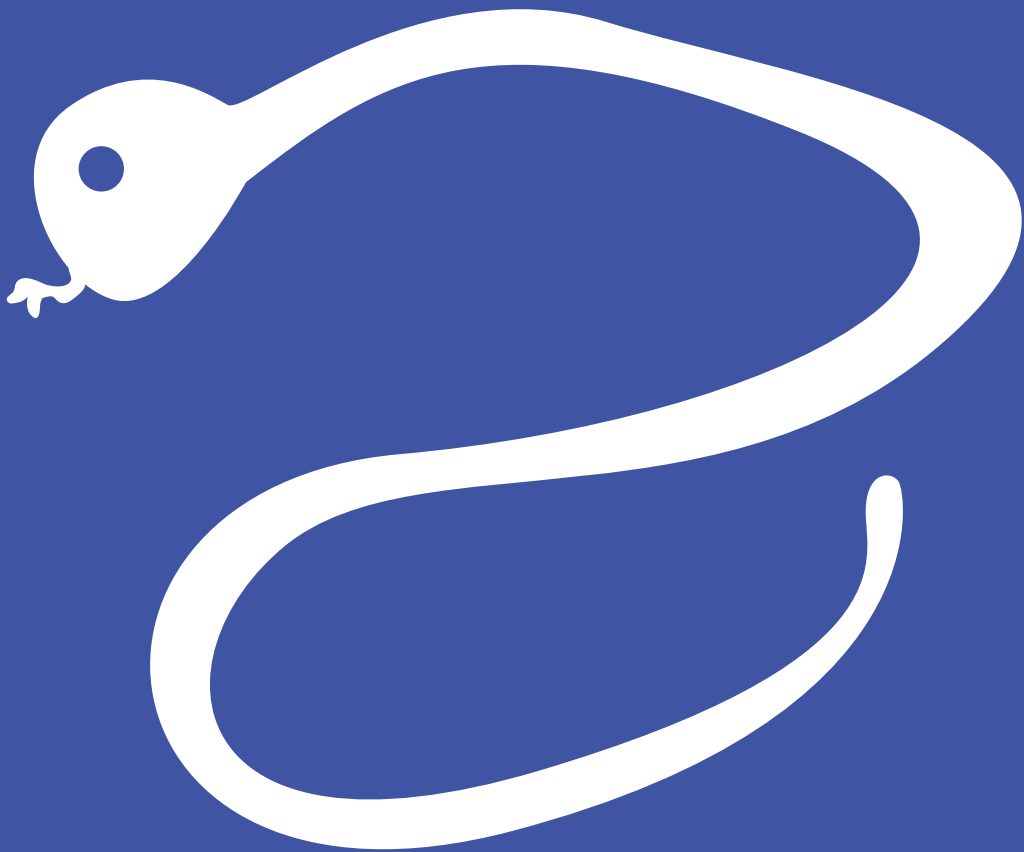
I bambini cercano di muoversi camminando all'indietro senza lasciare la striscia blu/il serpente.



SERPENTE DI BAMBINI E BAMBINE

I bambini si prendono per mano oppure formano un gruppo allineato con le mani sulle spalle e camminano insieme come un grosso serpente a zigzag. Attenzione: nessun bambino deve “cadere”.

Può funzionare anche camminando all'indietro?



STARE NEL RITMO

Un bambino salta a gambe unite come nel gioco “Il serpente velenoso”. Gli altri battono il ritmo e il bambino cerca di seguirlo. Quando ha finito comincia il bambino successivo. Poi i bambini saltano tutti insieme (l’insegnante batte il ritmo).

S

B

P

L

A

C

IO MI CHIAMO...

A turno i bambini saltano sulle lettere che compongono il proprio nome; se le lettere sono troppo lontane possono saltare sulle scarpe blu; intanto gli altri bambini lo devono dire ad alta voce.

S

B

P

L

A

C

INDOVINA LA PAROLA

A turno i bambini pensano una parola e la “scrivono” saltando; gli altri bambini la devono indovinare e dire ad alta voce.

S

B

P

L

A

C

PAROLE A CATENA

Un bambino inizia il gioco inventando una parola e saltando sulle lettere corrispondenti gli altri bambini la dicono ad alta voce; il bambino successivo continua a inventarne usando l'ultima sillaba della parola precedente.

1

5

+

-

8

:

7

x

GARA DI MATEMATICA

(Variante con i numeri al posto delle lettere e con i segni delle 4 operazioni)

Uno alla volta i bambini saltano sopra i numeri e i segni delle operazioni: devono fare i conti e dire i risultati ad alta voce a fine percorso. Gli altri bambini controllano che i conti siano corretti.