

GIOCHI CON REGOLE

BANDIERINA

-IN 2 SQUADRE OGNUNO SI NUMERA METTENDOSI DI FRONTE AL SUO NUMERO CORRISPONDENTE DELLA SQUADRA AVVERSARIA.

-CHI TIENE LA BANDIERINA SI POSIZIONA AD UGUALE DISTANZA DAI NUMERI 1 DELLE RECIPROCHE SQUADRE ED INIZIA A CHIAMARE I NUMERI CHE DOVRANNO CONTENDERSI LA BANDIERINA.

-I NUMERI CHIAMATI CORRONO VERSO DI ESSA, LO SCOPO E' RIUSCIRE A PORTARE LA BANDIERINA OLTRE LA LINEA DI CONFINE MARCATA DALLA SQUADRA DI APPARTENENZA SENZA ESSERE TOCCATO DALL'AVVERSARIO.

-IN CASO CONTRARIO LA BANDIERINA SARA' RIPORTATA AL GIUDICE CHE CHIAMERA' UN ALTRO NUMERO.

-SI ARRIVA A 5 PUNTI PER SQUADRA

VARIANTE: I NUMERI POSSONO ESSERE CHIAMATI DAL RISULTATO DI UN'OPERAZIONE MATEMATICA (ES.3+2 PARTONO I NUM.5) OPPURE IN LINGUA INGLESE.

RETE E FARFALLE

-2 BAMBINI SCELTI DALL'INSEGNANTE SONO LA RETE E SI POSIZIONANO IN MEZZO ALLA PALESTRA TENENDOSI PER MANO

-TUTTI GLI ALTRI SONO FARFALLE CHE DEVONO VOLARE DA UNA PARTE ALL'ALTRA DELLA PALESTRA SENZA FARSI METTERE NELLA RETE.

-PER INTRAPPOLARE LE FARFALLE DEVONO AVVICINARSI E CHIUDERE IL COMPAGNO NEL CERCHIO CREATO CON LE LORO BRACCIA.

-UNA VOLTA CATTURATO DIVENTA PARTE DELLA RETE DANDO LA MANO AI COMPAGNI.

-IL GIOCO SI RIPETE FINO ALLA FINE DELLE FARFALLE.

PALLA NOME

UN BAMBINO CON IN MANO LA PALLA PRIMA DI LANCIARLA GRIDA LA FORMULA:"PALLA NOME CHIAMA..." INSERENDO IL NOME DI UN COMPAGNO PRESENTE.

-IL COMPAGNO CHIAMATO DEVE CORRERE A PRENDERE LA PALLA LANCIATA IN ALTO MENTRE TUTTI GLI ALTRI CORRONO IL PIU' VELOCE POSSIBILE LONTANO DA LUI.

-UNA VOLTA TOCCATA LA PALLA GRIDERA' "STOP " E TUTTI DOVRANNO FERMARSI COME STATUE.

-IL BAMBINO DOVRA' CERCARE DI COLPIRE UNO DEI COMPAGNI ALLE GAMBE LANCIANDO LA PALLA

-SE PRENDERA' IL COMPAGNO QUESTO SI METTERAA'SEDUTO ED ESCLUSO DALLA PARTITA E CHIAMERA' UN ALTRO COMPAGNO CON LA FORMULA;

ALTRIMENTI IL GIOCO PROCEDE CHIAMANDO UN ALTRO COMPAGNO. CON LA FORMULA SENZA AVER CATTURATO NESSUNO.

- SCOPO DEL GIOCO E' RIMANERE DA SOLI CON LA PALLA.

LE 4 PIAZZE

SI DIVIDE LO SPAZIO IN 4 PIAZZE UGUALI OGNUNA DI ESSE AVRA' UN GUARDIANO.
-OGNI PIAZZA HA IL SUO SPECIFICO ANDAMENTO SCELTO DAL GUARDIANO O DALL'INSEGNANTE (ES. : PIAZZA1 CAMMINARE SULLE PUNTE,LA 2 GATTONARE,LA 3 MUOVERE LE BRACCIA ECC.....)
-IL GUARDIANO CONTROLLA CHE TUTTI ESEGUANO LA GIUSTA CAMMINATA NELLA SUA PIAZZA ALTRIMENTI CATTURERA' QUELLI CHE SBAGLIANO E LI METTERA' IN PRIGIONE.

IL SEMAFORO

LO SPAZIO E' LA STRADA E NOI SIAMO DELLE AUTOMOBILI.
LA MAESTRA E' IL VIGILE CHE DA I SEGUENTI ORDINI:
VERDE= CORRERE
ROSSO = FERMARSI
GIALLO= GUIDARE LENTAMENTE
VARIANTE USARE CARTELLINI COLORATI , I GESTI O IL FISCHIETTO.

FAZZOLETTO

-SEDUTI IN CERCHIO CON LE MANI DIETRO LA SCHIENA
-UN BAMBINO CAMMINA INTORNO AL CERCHIO E APPOGGIA IL FAZZOLETTO NELLE MANI DI UN COMPAGNO.
-QUESTO DOVRA' ALZARSI E CORRERE NELLA PARTE CONTRARIA DEL CERCHIO RISPETTO A CHI GLI A DATO IL FAZZOLETTO(UNO IN SENSO ORARIO E L'ALTRO ANTIORARIO) .
-LO SCOPO E' RITORNARE SEDUTI AL POSTO SCOPERTO CHI RIMANE IN PIEDI INIZIA IL GIRO.

LO SPECCHIO

IN COPPIA UNO DI FRONTE ALL'ALTRO .
UNO INIZIA A COMPIERE GESTI E L'ALTRO DOVRA' RICOPIARLO COME UNO SPECCHIO.
POI SI CAMBIANO I RUOLI.
VARIANTE :UNO FA I GESTI E TUTTI LO RICOPIANO.

SACCO PIENO-VUOTO

LA MAESTRA DA I COMANDI :
SACCO PIENO I BAMBINI STANNO IN PIEDI
SACCO VUOTO : PIEGANO LE GINOCCHIA
SACCO A META': SI INCHINANO
CHI SBAGLIA SI SIEDE, VINCE CHI RIMANE SOLO.

CHI INDOVINA?

DIVISI IN SQUADRE A VICENDA SI MIMA IL MUOVIMENTO DI UN ANIMALE CONCORDATO CON LA MAESTRA.

L'ALTRA SQUADRA DEVE INDOVINARE DI CHE ANIMALE SI TRATTA . SE INDOVINA SI ASSEGNA UN PUNTO.

STREGA COMANDA COLOR...

-UN BAMBINO E' LA STREGA O STREGONE E DEVE PRONUNCIARE LA FORMULA MAGICA :” STREGA COMANDA COLOR....” E SCEGLIERE UN COLORE A PIACERE.

-GLI ALTRI BAMBINI APPENA SENTITO DI CHE COLORE SI TRATTA DOVRANNO CERCARLO E TOCCARLO .

- NEL FRATTEMPO LA STREGA DOVRA' PRENDERE UN COMPAGNO CHE NON HA TOCCATO IL COLORE.

-NON VALE PRENDERE I COMPAGNI CHE STANNO TOCCANDO IL COLORE ,LORO SONO SALVI.

SE NON PRENDE NESSUNO LA STREGA RIMANE LA STESSA ALTRIMENTI DIVENTA STREGA CHI E' STATO PRESO.

1,2,3,STELLA!

UN BAMBINO CONTRO IL MURO RECITA LA FORMULA “1 2 3 STELLA “ .

-NEL FRATTEMPO GLI ALTRI POSTI IN FILA LONTANO DAL MURO DOVRANNO CORRERE VERSO DI ESSO

-QUANDO LA FORMULA SARA' FINITA IL BAMBINO AL MURO SI GIRA E GUARDA I COMPAGMI CHE DOVRANNO ESSERE IMMOBILI COME STATUE.

-SE VEDE QUALCUNO MUOVERSI LO RIMANDERA' ALLA PARTENZA.

-SCOPO DEL GIOCO ARRIVARE AL MURO E PRENDERE IL POSTO DEL BAMBINO CHE RECITA LA FORMULA SENZA ESSERE MAI VISTO IN MUOVIMENTO.