GIOCARE: elenco comandi

La bella lavanderina pag. 3

Comandi

1. VAI al centro del cerchio
2. GIRA/GIRATE e CANTA/CANTATE: *La bella lavanderina...*
3. *... che lava i fazzoletti, per i poveretti della città* (FAI finta di lavare i fazzoletti)
4. FAI un salto
5. FANNE un altro
6. FAI la giravolta
7. FALLA un'altra volta
8. GUARDA in su
9. GUARDA in giù
10. DAI un bacio a chi vuoi tu

Nascondino pag. 4

Comandi

1. Faccia al muro e CONTA fino a …
2. NASCONDITI/NASCONDETEVI
3. CERCA i compagni
4. SCOPRI il nascondiglio
5. CORRI verso la toppa
6. Sei l'ultimo: LIBERA tutti!

Un, due, tre stella! pag. 5

Comandi

1. Faccia al muro e RIPETI : *Un, due, tre … stella!*
2. GIRATI e CONTROLLA chi si muove
3. CORRI/CORRETE verso il muro
4. STAI/STATE fermo/fermi (Se ti muovi, torni indietro)
5. (Ti sei mosso) TORNA indietro
6. TOCCA il muro e DI': Stella! Hai vinto!

Bandiera pag. 6

Comandi

1. FORMA 2 squadre
2. DAI un numero ad ogni bambino
3. ALZA la bandiera e CHIAMA un numero
4. Attento/i, sei/siete stato/i chiamato/i! CORRI/CORRETE
5. AFFERRA la bandiera e…
6. ... TORNA al tuo posto. Non farti prendere

Campana pag. 7

Comandi

1. DISEGNA la campana per terra
2. LANCIA il sasso nella casella n°1
3. SALTA su un piede solo e VAI nella casella n°1
4. NON PESTARE la riga!
5. Adesso tocca a te! RACCOGLI il sasso e SALTA fino alla casella n°4

6. Nella "casa" APPOGGIA tutti e due i piedi per terra
7. CONTINUA a saltare fino alla casella n°8. Hai finito il primo giro
8. RILANCIA il sasso nella casella n°2 ecc.

Con la corda pag. 8

Comandi

1. SALTA la corda a piedi uniti
2. SALTA la corda con un piede solo
3. INCROCIA la corda davanti
4. INCROCIA la corda dietro
5. AVVICINATI al tuo amico e SALTATE insieme: in due di fronte
6. AVVICINATI al tuo amico e SALTATE insieme: di fianco
7. L'orologio: tu SALTA e tu GIRA la corda
8. VAI al centro e salta: *Arancia, limone, mandarino…*

Telefono senza fili pag. 9

Comandi

1. SIEDITI/SEDETEVI in cerchio
2. PENSA una parola
3. DI' la parola a bassa voce nell'orecchio del compagno vicino
4. RIPETI la parola al tuo vicino
5. Il giro è finito: RIPETI la parola ad alta voce

La sedia che scotta pag. 10

Comandi

1. CONTA i bambini
2. METTI le sedie in cerchio (lo stesso numero dei bambini)
3. ACCENDI il registratore
4. GIRA/GIRATE e BALLA/BALLATE intorno alle sedie
5. TOGLI una sedia
6. SPEGNI il registratore
7. Stop! La musica è finita. SIEDITI/SEDETEVI in fretta
8. ELIMINA il bambino senza sedia (manca una sedia: sei eliminato!)

Strega comanda colore, colore… pag. 11

Comandi

1. DI' un colore: *Strega comanda colore, colore … verde!*
2. RINCORRI i compagni
3. SCAPPA/SCAPPATE
4. CERCA/CERCATE qualcosa verde
5. TOCCA/TOCCATE qualcosa verde
6. PRENDI chi non tocca il verde
7. Ora FAI tu la strega

L'impiccato pag. 12

Comandi

1. SCEGLI una parola e CONTA le lettere
2. SCRIVI la prima e l'ultima lettera
3. CHIAMA un bambino
4. DI' una lettera: giusto!

5. SCRIVI la lettera sul trattino
6. DI' un'altra lettera: sbagliato!
7. DISEGNA la corda dell' impiccato, la testa, il collo, un braccio, l'altro braccio ecc.
8. INDOVINA la parola