# I giochi di una volta

EDUCAZIONE MOTORIA | 2ª–5ª

Leggete le regole insieme prima di giocare. Si possono ritagliare e tenere in una scatola.



## Campana

Giocatori: da 2 in su  Serve: un gessetto e un sassolino

1. Si disegnano per terra dieci caselle numerate.
2. Si lancia il sassolino nella casella 1.
3. Si salta su un piede solo, saltando la casella con il sasso, fino in fondo e ritorno.
4. Al ritorno si raccoglie il sasso e si continua con la casella 2.

**Variante.** Nelle caselle doppie si appoggiano tutti e due i piedi.

**Alleniamo:** equilibrio · mira

Ci è piaciuto? ☆ ☆ ☆



## Mosca cieca

Giocatori: da 5 in su  Serve: una benda

1. Un bambino ha gli occhi bendati: è la mosca cieca.
2. Gli altri si muovono intorno a lui e lo chiamano piano.
3. La mosca cieca cerca di toccare un compagno.
4. Chi viene toccato e riconosciuto con le mani diventa la nuova mosca cieca.

**Variante.** Si gioca seduti in cerchio: la mosca cieca deve riconoscere il compagno dalla voce.

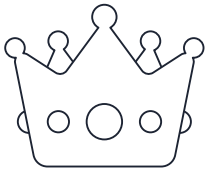
**Alleniamo:** ascolto · orientamento

Ci è piaciuto? ☆ ☆ ☆

# I giochi di una volta



Leggete le regole insieme prima di giocare. Si possono ritagliare e tenere in una scatola.



## Regina reginella

Giocatori: da 4 in su  Serve: niente

1. Una bambina o un bambino fa la regina, lontano dagli altri.
2. A turno si chiede: «Regina reginella, quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello?».
3. La regina risponde: «Tre passi da formica!» oppure «Due da leone!».
4. Chi arriva per primo al castello diventa la nuova regina.

**Variante.** Inventate passi nuovi: da gambero (all'indietro), da canguro (a salti).

**Alleniamo:** controllo del passo · fantasia

Ci è piaciuto? ☆ ☆ ☆



## Lupo, che ore sono?

Giocatori: da 4 in su  Serve: niente

1. Il lupo cammina davanti, gli altri lo seguono a distanza.
2. Tutti insieme chiedono: «Lupo, che ore sono?».
3. Il lupo risponde un'ora, per esempio «Le tre!», e tutti fanno tre passi.
4. Quando il lupo risponde «L'ora di mangiare!», si gira e rincorre gli altri.

**Variante.** Il lupo può dire anche «le tre e mezza»: mezzo passo in più.

**Alleniamo:** ascolto · scatto

Ci è piaciuto? ☆ ☆ ☆

# I giochi di una volta

EDUCAZIONE MOTORIA | 2ª–5ª

Leggete le regole insieme prima di giocare. Si possono ritagliare e tenere in una scatola.



## Salto della corda

Giocatori: da 3 in su  Serve: una corda lunga

1. Due bambini fanno girare la corda.
2. Gli altri, a turno, entrano e saltano.
3. Si salta a ritmo, dicendo insieme una filastrocca o contando.
4. Chi tocca la corda prende il posto di chi la fa girare.

**Variante.** Entrare in due insieme, tenendosi per mano.

**Alleniamo:** ritmo · coordinazione

Ci è piaciuto? ☆ ☆ ☆



## Nascondino

Giocatori: da 4 in su  Serve: niente

1. Chi «sta sotto» conta fino a trenta con gli occhi chiusi contro la «tana».
2. Gli altri si nascondono.
3. Chi conta cerca i compagni e, quando ne vede uno, corre a toccare la tana dicendo il suo nome.
4. Chi arriva alla tana prima di essere scoperto si salva dicendo «Tana libera!».

**Variante.** Il «nascondino al contrario»: si nasconde uno solo e chi lo trova si nasconde con lui.

**Alleniamo:** strategia · corsa

Ci è piaciuto? ☆ ☆ ☆