

## GIOCARE: elenco comandi

### La bella lavanderina

pag. 3

- |                |   |
|----------------|---|
| <b>Comandi</b> | <ol style="list-style-type: none"><li>1. VAI al centro del cerchio</li><li>2. GIRA/GIRATE e CANTA/CANTATE: <i>La bella lavanderina...</i></li><li>3. ... <i>che lava i fazzoletti, per i poveretti della città</i> (FAI finta di lavare i fazzoletti)</li><li>4. FAI un salto</li><li>5. FANNE un altro</li><li>6. FAI la giravolta</li><li>7. FALLA un'altra volta</li><li>8. GUARDA in su</li><li>9. GUARDA in giù</li><li>10. DAI un bacio a chi vuoi tu</li></ol> |
|----------------|---|

### Nascondino

pag. 4

- |                |  |
|----------------|--|
| <b>Comandi</b> | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Faccia al muro e CONTA fino a ...</li><li>2. NASCONDITI/NASCONDETEVI</li><li>3. CERCA i compagni</li><li>4. SCOPRI il nascondiglio</li><li>5. CORRI verso la toppa</li><li>6. Sei l'ultimo: LIBERA tutti!</li></ol> |
|----------------|--|

### Un, due, tre stella!

pag. 5

- |                |   |
|----------------|---|
| <b>Comandi</b> | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Faccia al muro e RIPETI : <i>Un, due, tre ... stella!</i></li><li>2. GIRATI e CONTROLLA chi si muove</li><li>3. CORRI/CORRETE verso il muro</li><li>4. STAI/STATE fermo/fermi (Se ti muovi, torni indietro)</li><li>5. (Ti sei mosso) TORNA indietro</li><li>6. TOCCA il muro e DI': <i>Stella! Hai vinto!</i></li></ol> |
|----------------|---|

### Bandiera

pag. 6

- |                |  |
|----------------|--|
| <b>Comandi</b> | <ol style="list-style-type: none"><li>1. FORMA 2 squadre</li><li>2. DAI un numero ad ogni bambino</li><li>3. ALZA la bandiera e CHIAMA un numero</li><li>4. Attento/i, sei/siete stato/i chiamato/i! CORRI/CORRETE</li><li>5. AFFERRA la bandiera e...</li><li>6. ... TORNA al tuo posto. Non farti prendere</li></ol> |
|----------------|--|

### Campana

pag. 7

- |                |  |
|----------------|--|
| <b>Comandi</b> | <ol style="list-style-type: none"><li>1. DISEGNA la campana per terra</li><li>2. LANCIA il sasso nella casella n°1</li><li>3. SALTA su un piede solo e VAI nella casella n°1</li><li>4. NON PESTARE la riga!</li><li>5. Adesso tocca a te! RACCOGLI il sasso e SALTA fino alla casella n°4</li></ol> |
|----------------|--|

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!

A. Mastromarco, *A scuola: giocare, costruire, fare per ... imparare l'italiano con il metodo TPR!*

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