Uno, due, tre, stella

Un bambino si mette con il viso rivolto verso la parete. I compagni si allineano dietro a lui a notevole distanza e camminano nella sua direzione. Il bambino girato di schiena dice: «Uno, due, tre, stella» e, appena pronunciata l'ultima parola, si volta di scatto. In quel momento i compagni devono figurare immobili, altrimenti tornano indietro. Vince chi per primo riesce a toccare la parete.

Valore del gioco: il gioco, come il precedente, abitua al mantenimento dell'immobilità corporea (equilibrio).

Passi di animali

Preparare un percorso con un nastro adesivo colorato. In determinati punti sistemare cartoncini con i nomi di alcuni animali da imitare (possibilmente con andature che richiedono come punto di appoggio del corpo, mani e braccia). I bambini iniziano il percorso camminando in posizione eretta sulla striscia colorata. Quando incontrano un cartoncino, leggono il nome dell'animale e imitano la sua andatura sino al successivo biglietto. Il giocatore che commette errori viene penalizzato.

Valore del gioco: sviluppa la forza delle dita, braccia e gambe, il senso dell'equilibrio, la coordinazione e l'agilità.

Scanned by CamScanner