

IL GIOCO DELLE STATUE



I bambini si dispongono come statue di un giardino, un bambino esce dall'aula e quando rientra deve indovinare quale statua ha, nel frattempo, cambiato posizione.

LA CORSA DEL GAMBERO

Si crea un percorso con delle bottiglie di plastica vuota e poi si gioca divisi per coppie: uno è il gambero che corre (naturalmente all'indietro!) e l'altro è quello che sta fermo e guida il compagno nel percorso senza far cadere le bottiglie, se si sbaglia si ricomincia. Vince la coppia che arriva per prima al traguardo.