I giochi della ricreazione

EDUCAZIONE MOTORIA | 2ª–5ª

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



Ruba bandiera

Giocatori: da 10 in su Serve: un fazzoletto

1. Due squadre in fila, una di fronte all'altra; ogni bambino ha un numero.
2. L'arbitro sta in mezzo con il fazzoletto e chiama un numero.
3. I due bambini con quel numero corrono a prendere il fazzoletto.
4. Chi lo porta nella sua metà senza farsi toccare fa un punto.

Variante. Chiamate due numeri insieme, oppure un'operazione: «tre più due!».

Alleniamo: velocità · attenzione

Ci è piaciuto? ☆ ☆ ☆



Un, due, tre, stella!

Giocatori: da 4 in su Serve: niente

1. Un bambino è la «stella»: sta contro il muro, di spalle.
2. Gli altri partono da una linea lontana.
3. La stella dice «un, due, tre, stella!» e si gira: chi si muove torna alla linea.
4. Vince chi tocca il muro per primo e diventa la nuova stella.

Variante. Quando la stella si gira, tutti devono restare fermi in una posizione buffa.

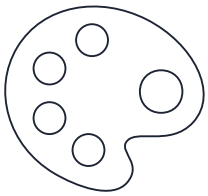
Alleniamo: equilibrio · controllo

Ci è piaciuto? ☆ ☆ ☆

I giochi della ricreazione

EDUCAZIONE MOTORIA | 2ª–5ª

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



Strega comanda colori

Giocatori: da 5 in su Serve: niente

1. Un bambino fa la strega, gli altri sono sparsi nel cortile.
2. La strega grida: «Strega comanda... colore verde!».
3. Tutti corrono a toccare qualcosa di verde.
4. Chi viene preso dalla strega prima di toccare il colore diventa la nuova strega.

> **Variante.** Al posto dei colori, la strega può dire una forma o un materiale: «qualcosa di legno!».

Alleniamo: corsa · osservazione

Ci è piaciuto? ☆ ☆ ☆



Palla prigioniera

Giocatori: da 10 in su Serve: una palla morbida

1. Due squadre, ognuna nella sua metà del campo, con una «prigione» dietro il campo avversario.
2. Si lancia la palla per colpire gli avversari sotto le spalle.
3. Chi viene colpito va in prigione; se prende al volo la palla, non è colpito.
4. Dalla prigione si torna in campo colpendo un avversario.

> **Variante.** Con i più piccoli si gioca solo facendo rotolare la palla per terra.

Alleniamo: lanciare · prendere · squadra

Ci è piaciuto? ☆ ☆ ☆

I giochi della ricreazione

EDUCAZIONE MOTORIA | 2ª–5ª

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



Acchiapparella con la casa

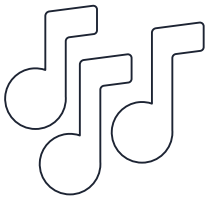
Giocatori: da 5 in su Serve: gessetti o coni

1. Si disegnano per terra tre o quattro «case» rotonde.
2. Un bambino acchiappa, gli altri scappano.
3. Nella casa non si può essere presi, ma si può restare solo per contare fino a cinque.
4. Chi viene toccato diventa il nuovo acchiappatore.

Variante. Due acchiappatori che si tengono per mano: chi viene preso si unisce alla catena.

Alleniamo: corsa · cambi di direzione

Ci è piaciuto? ☆ ☆ ☆



Il gioco delle statue

Giocatori: da 4 in su Serve: musica

1. Si mette una musica e tutti ballano liberamente.
2. Quando la musica si ferma, ognuno resta immobile come una statua.
3. Chi si muove ancora esce e fa il giudice.
4. L'ultima statua rimasta vince e sceglie la musica dopo.

Variante. Il giudice dice che statua fare: un animale, un mestiere, un'emozione.

Alleniamo: ascolto · equilibrio

Ci è piaciuto? ☆ ☆ ☆