

## 1 SETTIMANA

### L'INCREDIBILITA' DEI FRATELLI PEVENSIE

#### Elementari e materna

Vanno fatte domande su Narnia in stile avanti un altro ( risposta giusta = sbagliata ; per i piccoli rispondere a domande vere o falso )

Vanno attaccate in parallelo strisce di nastro adesivo colorato. Ogni colore corrisponderà a un modo di muoversi del bambino; nel dare la consegna del gioco, l'adulto che fa da arbitro dovrà misurare il modo di affrontare il movimento all'età di ogni singolo bambino e alle sue competenze. Ad esempio si può stabilire che sulla striscia trasparente si corre, su quella nera si saltella, sulla rossa si saltella su un piede solo , sulla verde si striscia e si rotola sulla gialla. Il gioco, pero , può essere adattato ad ogni età col potenziamento delle difficoltà e introducendo degli elementi di complicazione , per esempio la palla , pensate al caso in cui sulla linea rossa si cammina lanciando la palla in aria e riprendendola senza farla cadere

### LE GELATINE DI FRUTTA

#### Elementari e medie

A squadre e a tempo

Mettete in cerchio i bambini .Al centro un bambino sorregge un bastone o una scopa con sopra un cesto di caramelle . Il bambino al centro chiama uno di quelli seduti .Il primo appena lascia il palo deve correre subito a scambiarsi di posto con il bambino chiamato ( seduto ) per non far cadere il palo . Alla fine la squadra che fa cadere meno caramelle vince.

## 2 SETTIMANA

### LA STREGA E I SUOI SEGUACI

#### elementari e medie

Si gioca sparsi con due squadre formate in questo modo : chi sta sotto si piega e mette le mani sulle sue ginocchia e la testa contro la pancia di un compagno e chiude gli occhi. LA STREGA indica uno per volta tutti i giocatori , incluso lui stesso e quello che sta sotto , e chiede : BUONO O CATTIVO ? Chi sta sotto risponde come vuole , cercando pero di chiamare un eguale numero di buoni e cattivi. In questo modo si formano due squadre che si distanziano inizialmente una di fronte all'altra . Al " via !" gridato da chi sta sotto i buoni inseguiti dai cattivi scappano. Quando vengono toccati devono andare in prigione e là stanno sotto fino alla sorveglianza del NANO. I buoni possono liberare i loro compagni imprigionati se riescono a toccarli senza essere presi dal nano di guardi. Il gioco finisce quando tutti i buoni sono stati presi. Alla fine arriva babbo natale(operator) e libera tutti affinché il bene trionfi.

#### Giocone asilo

Occorrente: palline colorate

Un operatore impersonerà babbo natale e donerà delle palline colorate alle due squadre dicendo che sono delle armi per prepararsi allo scontro con la regina bianca.

Si inizia a giocare, per dare un po' di atmosfera battagliera è consigliabile mettere della musica come sottofondo.

Lo scopo è lanciare le palline nel campo avversario. Allo stop dell'operatore si conterà quante palline ci sono nei vari campi.

Vince chi ha meno palline nel proprio campo.

### Variante elementari

Variante 1: si può decidere anche di dare un valore maggiore o minore in base al colore delle palline a disposizione ( es. Rossa 3 punti, gialla 2 è così via)

Variante 2: si possono mettere anche delle scatole che fungono da canestri in fondo al campo. Il bambino della squadra 1 si mette in fondo al campo della squadra 2 cercando di raccogliere al volo più palline della propria squadra. Vince chi ha più palline nella propria scatola .