



1	39				40	41	42	43	HAI VINTO!		
2	32	33	34	38							
3	31	35		36	37						
4	30										
5	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	
6											19
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18



# GIOCO DELL'OCA PSICOMOTORIO

## 4-5 ANNI

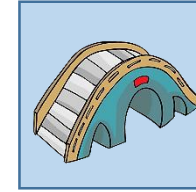
### - ISTRUZIONI -



Salta il turno. Devi stare in equilibrio su una gamba finché gli altri giocatori non avranno ultimato la loro mossa



Cammina in punta di piedi per la stanza per non farti vedere dal drago



Devi attraversare un ponte stretto e pericolante. Cammina con un piede davanti all'altro per 6 passi



Evita le palle di fuoco facendo 7 salti a piedi pari sul posto



Fai canestro dentro un cerchio o un cestino per mettere ko il drago



Scavalca i massi (cuscini, scatole...) per proseguire il percorso



Striscia sotto il tavolo per non farti vedere dal drago



Lavori in corso, torna indietro di 4 caselle



Crea la tua spada personalizzata, disegnalala su un foglio



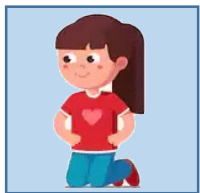
# GIOCO DELL'OCA PSICOMOTORIO

## 4-5 ANNI

### - ISTRUZIONI 2 -



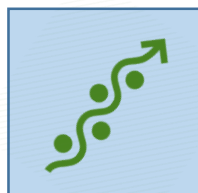
Hai bisogno di sgranchirti le gambe, fai una sequenza di 6 salti aperto-chiuso (gambe divaricate- salto- gambe vicine- salto-gambe divaricate...)



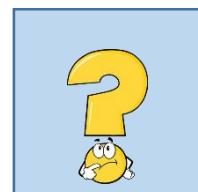
Attenzione, devi attraversare una grotta con soffitto molto basso: cammina in ginocchio da una parete all'altra della stanza



Ahia! Sei inciampato in un sasso. Fai 5 salti su un piede solo



Un sentiero pieno di rovi, superalo facendo lo slalom (usare cuscini, scatole, birilli...)



La strega ti pone una prova da superare per poter proseguire.

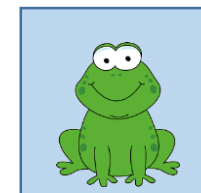
Devi disegnare\*:

- 1- un cerchio dentro un quadrato
- 2- un triangolo sotto un cerchio
- 3- un quadrato sopra un cerchio

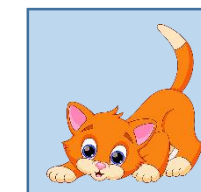
\*a 4 anni chiedere solo il disegno del cerchio e del quadrato



La strega ti ha trasformato in un cappello. Mimalo.



La strega ti ha trasformato in una rana. Percorri la stanza muovendoti come se fossi una rana



La strega ti ha trasformato in un gatto. Mimalo.

# GIOCO DELL'OCA PSICOMOTORIO

## 4-5 ANNI

### - ISTRUZIONI 3 -



Controlla se sei tornato umano. Indica il tuo naso, la bocca, i capelli, le orecchie, la pancia



Riproduci il codice segreto per aprire la stanza contenente il trofeo: con le dita fai il numero 2, poi il 4 e infine l'1

# **GIOCO DELL'OCA PSICOMOTORIO**

**4-5 ANNI**

**- MATERIALI -**

- Tabellone, se possibile plastificato
- 1 dado
- Istruzioni
- 1 palla
- 1 cerchio o il cestino
- 1 foglio
- 1 matita
- Cuscini, scatole, oggetti di uso quotidiano di diversa dimensione