



1					39	40	41	42	43		
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

6-9 ANNI

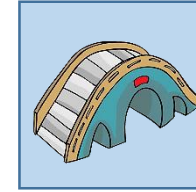
- ISTRUZIONI -



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 10 passi



Evita le palle di fuoco facendo 8 salti a piedi pari sul posto



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



Salta oltre 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 e ritagliala

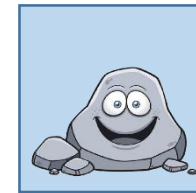
GIOCO DELL'OCA PSICOMOTORIO

6-9 ANNI

- ISTRUZIONI 2 -



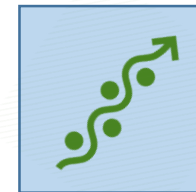
Cosa ci sarà laggiù? Costruisci un cannocchiale (con un foglio) per vedere meglio



Ahia! Sei inciampato in un sasso. Fai 8 salti su un piede solo



Hai bisogno di sgranchirti le gambe, fai una sequenza di 8 salti aperto-chiuso (gambe divaricate- salto- gambe vicine-salto-gambe divaricate...)



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



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



GIOCO DELL'OCA PSICOMOTORIO

6-9 ANNI

- ISTRUZIONI 3 -



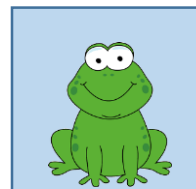
La strega ti pone una prova da superare per poter proseguire. Devi disegnare*:

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

*a 9 anni chiedere di indicare cosa si trova alla destra e alla sinistra del giocatore posto di fronte



La strega ti ha trasformato in un cappello. Mimalo.



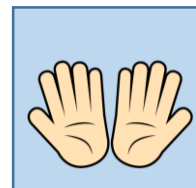
La strega ti ha trasformato in una rana. Percorri la stanza muovendoti come se fossi una rana



La strega ti ha trasformato in un gatto. Mimalo.



Controlla se sei tornato umano. Indica la tua pancia, le caviglie, le ginocchia, i gomiti



Riproduci il codice segreto per aprire la stanza contenente il trofeo:

pugno sul tavolo – mano aperta sul tavolo – numero 3 con le dita – camminare 3 passi avanti e 3 indietro con le dita

GIOCO DELL'OCA PSICOMOTORIO

6-9 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