

IL GIOCO DELL'OCA PER TUTTI

COME SI GIOCA?

Ci sono due modalità per utilizzare il gioco:

1. Modalità Classica
2. Puoi disporre le immagini, insieme alle caselle "fermo un giro" e alle carte "imprevisti", lungo il percorso di gioco. In questa modalità, i bambini giocano singolarmente, seguendo le regole del tabellone.
3. Modalità di Gruppo (la mia preferita!)
4. In questa variante, l'intera classe partecipa al gioco. Alcuni bambini si muoveranno sul percorso, mentre altri, che avranno le immagini associate agli imprevisti, interagiranno attivamente ogni volta che un giocatore raggiunge una casella "imprevisto". Questo rende il gioco più coinvolgente e collaborativo per tutti!

Quindi dovrai scegliere i bambini che giocano sul percorso e preparare a terra le immagini che indicano l'imprevisto(il fango, l'albero, gnomo Rametto che abbraccia l'amico ecc. insomma tutte le immagini alla tua sinistra del foglio.

Le altre immagini verranno distribuite agli altri bambini: quindi ci sarà la formichina addetta al solletico, quello che dovrà portare il cuscino, quello che si farà abbracciare ecc. così da interagire attivamente con il gioco dell'oca.

POZZANGHERA.
FAI 3 SALTI AVANTI



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©

POZZANGHERA.
FAI 3 SALTI AVANTI



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©

GNOMO RAMELLO VUOLE SALTARE NELLE POZZANGHERE DI FANGO, MA PER FARLO HA BISOGNO DEI SUOI STIVALETTI ROSSI! IL BAMBINO CHE HA GLI STIVALETTI ROSSI TI DA LA MANO E SALTA CON TE!

ABBRACCIO.
ABBRACCIA UN AMICO.



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©

ABBRACCIO.
ABBRACCIA UN AMICO.



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©

**GNOMO RAMELLO VUOLE ABBRACCIARE UN AMICO! IL
COMPAGNO "ABBRACCIOSO" LO ABBRACCIA FORTE.**

FILO D'ERBA.

ONDEGGIA COME UN
FILO D'ERBA MOSSO
DAL VENTO.



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©

FILO D'ERBA.

ONDEGGIA COME UN
FILO D'ERBA MOSSO
DAL VENTO.



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©



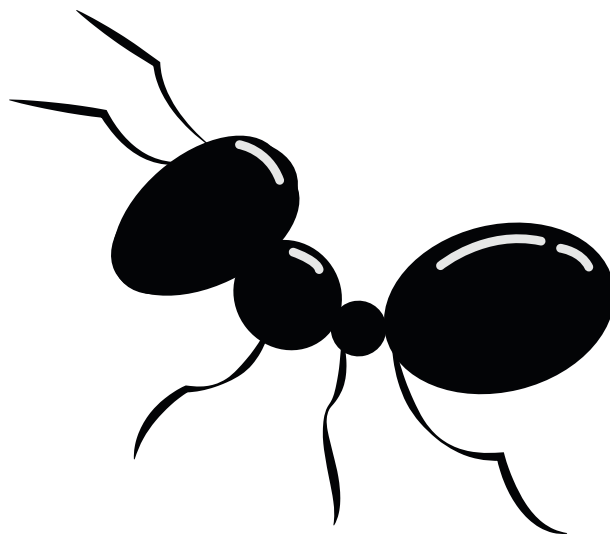
WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©

**GNOMO RAMELLO GIOCA A ONDEGGIARE COME UN FILO
D'ERBA MOSSO DAL VENTO. IL COMPAGNO , CON UN
PICCOLO TELO IN MANO, FA IL VENTO PER FAR MUOVERE IL
BAMBINO.**

FORMICA.
LE
FORMICHE
TI FANNO IL
SOLLETICO.



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©

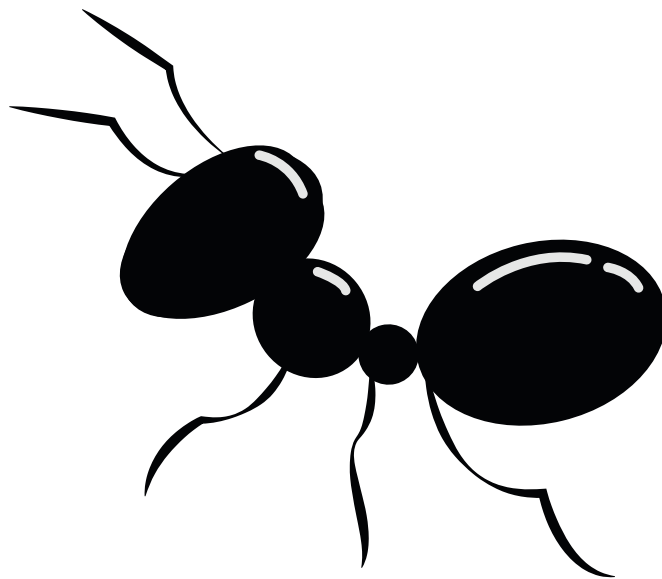


WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©

FORMICA.
LE
FORMICHE
TI FANNO IL
SOLLETICO.



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©

DELLE FORMICHINE FANNO IL SOLLETICO A GNOMO
RAMELLO. IL COMPAGNO_FORMICA FA IL SOLLETICO .

SASSO.
PROVA DI EQUILIBRIO.



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©

SASSO.
PROVA DI EQUILIBRIO.



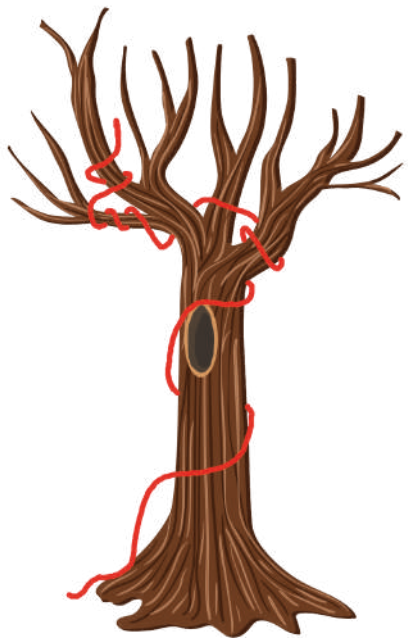
WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©

GNOMO RAMELLO VUOLE STARE IN EQUILIBRIO SU UN SASSO. IL COMPAGNO PORTA IL SASSO (ANCHE UN FOGLIO CON L'IMMAGINE) E CONTA MENTRE L'ALTRO PROVA A STARE IN EQUILIBRIO O LO AIUTA NELL'IMPRESA.

**UN NASTRO
ROSSO.
AVVOLGI
L'ALBERO.**

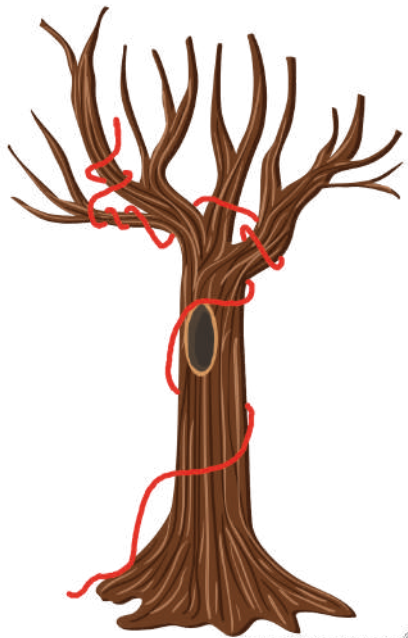


WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT

**UN NASTRO
ROSSO.
AVVOLGI
L'ALBERO.**



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT

**GNOMO RAMELLO AIUTA LO SCOIATTOLO AD AVVOLGERE IL
SUO ALBERO CON IL NASTRO ROSSO. IL COMPAGNO ARRIVA
CON UN NASTRO ROSSO IN MANO CHE TIENE ALZANDO IL
BRACCIO : IL BAMBINO PRENDE L'ESTREMITA' OPPOSTA DEL
NASTRO E GIRA ATTORNO AL COMPAGNO,
AVVOLGENDOLO.**

**CUSCINO.
FERMO 1 GIRO.**



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©

**CUSCINO.
FERMO 1 GIRO.**



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©

**GNOMO RAMELLO E' STANCO E SI FERMA A RIPOSARE. IL
COMPOAGNO CON LO GNOMO E IL CUSCINO RIPOSA INSIEME
(MAGARI PORTANDO ANCHE IL CUSCINO)**

RAMETTO.
PIEGATI IN AVANTI 5 VOLTE.



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©

RAMETTO.
PIEGATI IN AVANTI 5 VOLTE.



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©

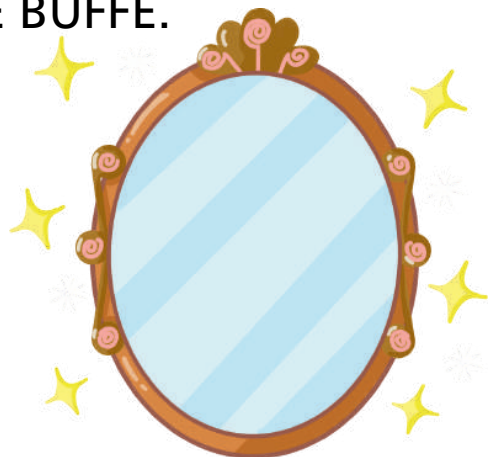


WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©

**GNOMO RAMETTO ADORA RACCOGLIERE I RAMETTI CHE
TROVA PER TERRA. QUANDO TROVI L'IMMAGINE DEL RAMO
INVITA IL COMPAGNO CON LO GNOMO PIEGATO IN AVANTI
A FARE I PIEGAMNETI INSIEME A TE.**

SPECCHIO.

**FERMO 1 GIRO PER FARE LE
FACCE BUFTE.**



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©

SPECCHIO.

**FERMO 1 GIRO PER FARE LE
FACCE BUFTE.**



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©



WWW.INNOVAZIONEINFANZIA.IT ©

**LO SPECCHIO: FERMO UN GIRO E FAI LE FACCE BUFTE.
IL BAMBINO CHE HA LA FACCIA DELLO GNOMO DECIDE COSA
DEVI FARE (FAI UNA FACCIA DA MOSTRO, UNA ARRABBIATA...)**

PARTENZA



ARRIVO

