



ATTIVITA' 2

LE RANE SALTERINE (2 GIOCATORI)

Materiale: foglio di alluminio, 6 sassi (veri o costruiti con la plastilina), 2 rane per ciascun giocatore (rane di plastica o costruite con un cartoncino verde), 1 mazzo di carte di immagini o disegni (come immagini ATTIVITA' 1), Foglie-premio

Ritagliare il foglio di alluminio creando una forma circolare ampia che rappresenti uno stagno.

Posizionare i sassi in 2 file parallele da 3 sassi sul foglio di alluminio (1 fila per ogni rana).

Le file di sassi costituiscono un percorso che consente alle rane di passare da una riva all'altra.



Posizionare le rane fuori dallo stagno davanti al primo sasso. A turno ogni giocatore pesca una carta dal mazzo e fa fare alla rana tanti salti da un sasso all'altro quante sono le sillabe della parola.

Ad esempio se il giocatore pesca "LUPO", la sua rana fa solo 2 salti e non riesce ad uscire dallo stagno e torna al punto di partenza.

Il giocatore riesce a far uscire la sua rana dallo stagno solo pescando una parola QUADRISILLABICA come "TAVOLINO" e facendo quindi 4 salti.

Ogni volta che esce dallo stagno vince una foglia e torna al punto di partenza.

Lo scopo del gioco è guadagnare più foglie possibili.

Varianti

Con bambini piccoli eliminare parole quadrisillabiche e ridurre i sassi da 3 a 2.

Gioco di movimento: utilizzare un grande tappeto o lenzuolo come stagno e dei cuscini piatti o dei cerchi come sassi; i giocatori devono imitano le rane.