

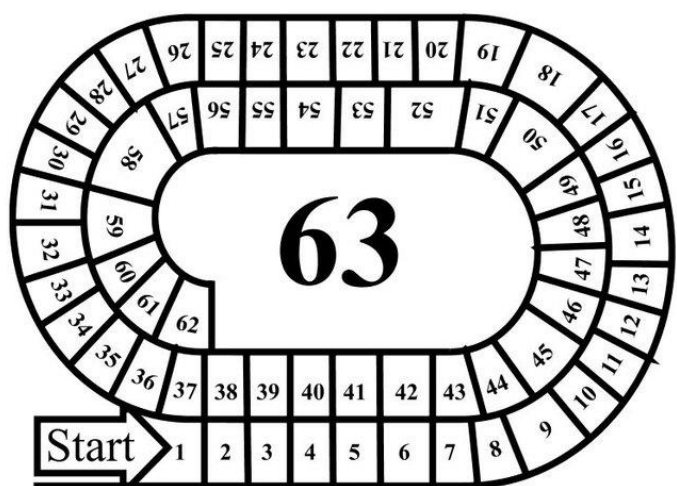
# IL GIRO DELL'OCA DEI MOVIMENTI

... un semplice **gioco di percorso** in cui i partecipanti, lanciando due dadi e muovendosi di un numero di caselle pari alla somma del lancio, devono raggiungere l'ultima casella del circuito.



Oggi realizzeremo un **gioco dell'oca** un po' speciale: oltre alle tradizionali caselle ci saranno quelle contenenti dei movimenti che dovrai fare quando vi entri.

La realizzazione di questo gioco ha diverse varianti, quindi ognuno può realizzarlo come vuole dando le grandezze, i colori e la forma che più gli piacciono.






Si parte con il disegnare una spirale su tutto il foglio. Essa andrà divisa in 63 caselle. Una volta creata la spirale e suddivisa, si parte con la numerazione da 1 a 63, dall'esterno verso l'interno.

Un consiglio: prepara 63 quadrati con lato di 7 cm e disponili a spirale!!!



Occupa i riquadri del percorso con le caselle dei movimenti e quelle speciali.

		
Rimani in equilibrio sulla gamba destra e conta fino a 10	Salta su due uniti per 10 volte	Corri sulle punte e usa le braccia come ali

Ciascuna casella, quindi, viene occupata da un disegno (che rappresenta un movimento) e da un numero, elementi che puoi semplicemente colorare o realizzare tu stesso. Scegli tu il numero da mettere sulle caselle che abbiamo preparato per te, ricorda però che alcune caselle dei movimenti dovranno essere utilizzate due volte. Una volta terminato il disegno, incolla ogni casella sul cartoncino principale, partendo dalla casella 1 fino alla 62.



# LE CASELLE SPECIALI

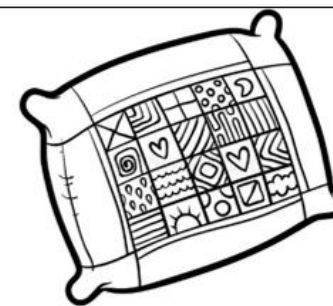
SORRIDITI!



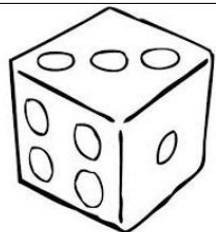
Avanza di tre caselle

**CASELLE DELL'OCA** (5, 9, 18, 27, 36, 45, 54): se capiti su questa casella devi avanzare di un numero di caselle pari a quello di cui ti sei appena spostato

**CUSCINO** (19): riposati per un turno



Riposati per un turno

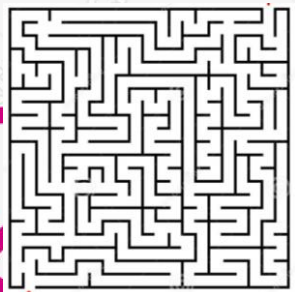


Tira ancora il dado

**DADO** (6): tira ancora

**PRIGIONE** (31 e 52): rimani fermo finché un altro giocatore non finisce in questa stessa casella (al massimo per tre turni)





**LABIRINTO (42):** torna alla casella 39

**SCHELETRO (58):** si torna alla casella 1



Dopo aver realizzato il tabellone,  
scegli le pedine (una per ogni partecipanti)  
e procurati (o costruisci) due dadi.



# QUESTE SONO LE REGOLE DA RISPETTARE

- i giocatori, a turno (cominciando dal più giovane e giocando in ordine di età crescente), lanciano due dadi, poi spostano la propria pedina di un numero di caselle pari alla somma del lancio
- Vince chi arriva per primo all'ultima casella con un lancio esatto, terminando il suo movimento sulla casella 63
- se un giocatore ottiene un numero più alto di quello necessario per raggiungere l'ultima casella, dopo aver raggiunto la casella 63 dovrà tornare indietro.



# Buon divertimento!!!

Ricorda ... i movimenti delle caselle devono farli tutti i partecipanti e non solo tu!!!

A presto ... un caro saluto dalle tue maestre

