

# GIOCHI D'INTERSEZIONE

I BAMBINI DESCRIVONO UN GIOCO CHE  
CONOSCONO.....

Febbraio/Marzo

## I GIOCHI:

1,2,3, STELLA	BENEDETTA
GIOCO DELL'UCCELLINO	FRANCESCO
PAZZO PUPAZZO	ALICE B.
MANGIA CERCHIO	LUDOVICO
RUBA BANDIERA	RICCARDO
ARRIVA IL CANE	MATTEO
FANTASMINO ROSSO	EUGENIA
MOSCA CIECA	GIOVANNI
GIOCO DEL CAPPELLO	VALENTINA
CATTURA IL BIMBO	ELENA
MANGIA PALLINA	GIACOMO
PALLA PRIGIONIERA	ALBERTO

## MODALITA'

- I bambini propongono il proprio gioco all'insegnante e ai compagni, spiegandone le modalità;
- Rappresentazione grafica del gioco (a piccoli gruppi)

## GIOCHI D'INTERSEZIONE

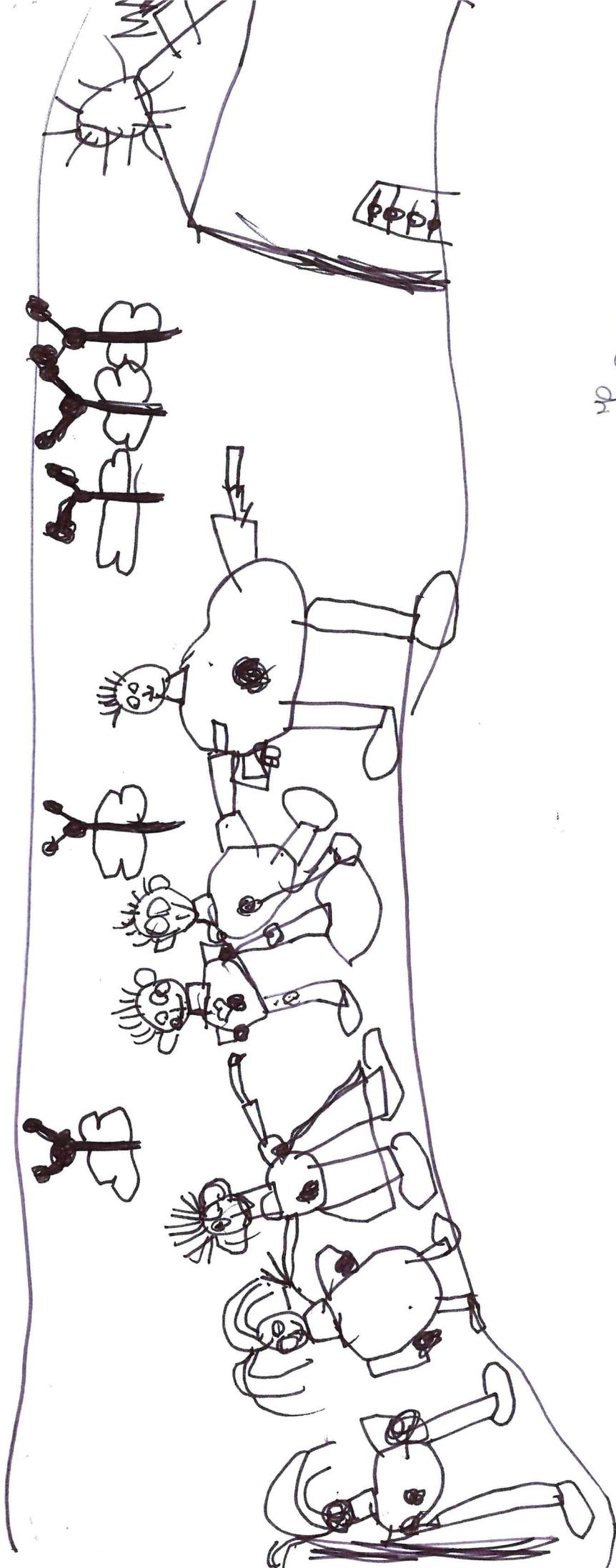
INVENTO E DESCRIVO UN GIOCO DA REALIZZARE CON I BIMBI  
DELLA SEZIONE DEI TRE ANNI E DEI QUATTRO ANNI

28/2/03

BENEDETTA

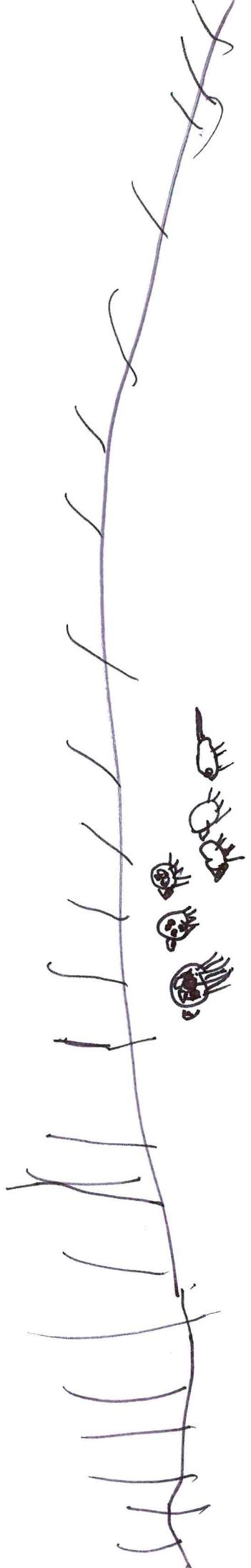
### 1-2-3- STELLA

UNA BIMBA GIRATA VERSO IL MURO, IL GRUPPO INVECE E' DIETRO.  
QUANDO IL BIMBO DICE: 1-2-3 STELLA, ALLA PAROLA STELLA, LA  
BIMBA SI GIRA E I BIMBI DEVONO STARE FERMI, CHI SI MUOVE  
DEVE FARE UN PASSO INDIETRO.  
VINCE IL BIMBO CHE ARRIVA PER PRIMO AL BIMBO CHE CONTA.



no g1000 = 1-2-3 STELLA

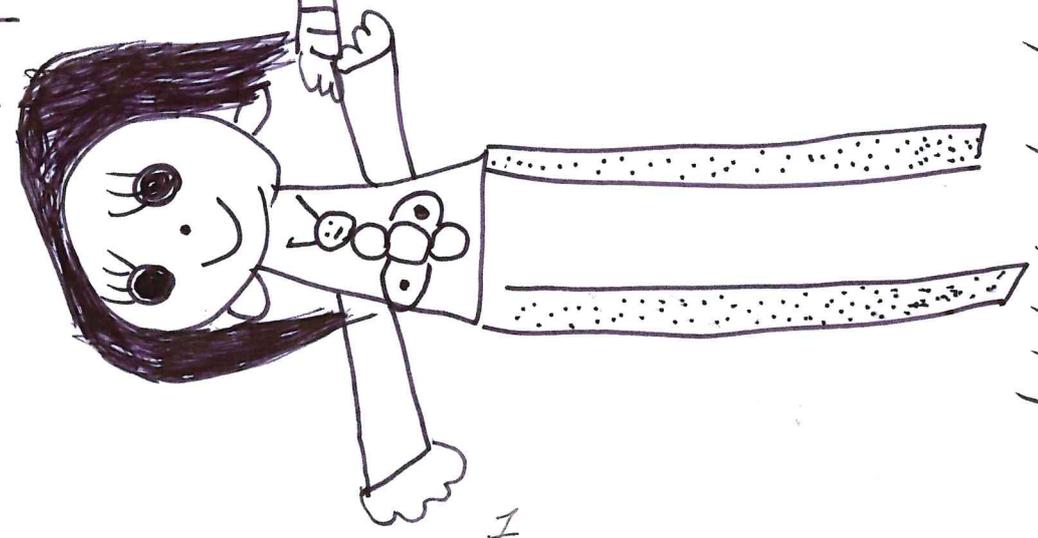
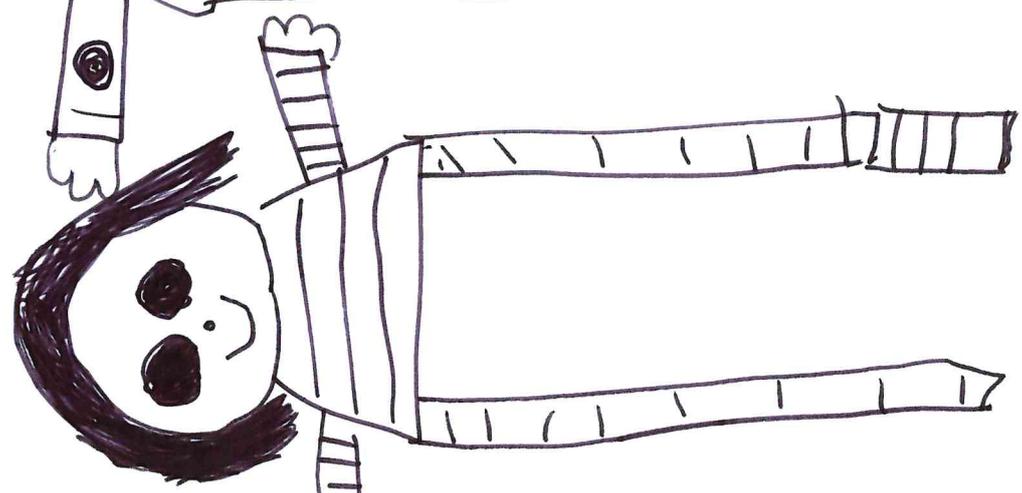
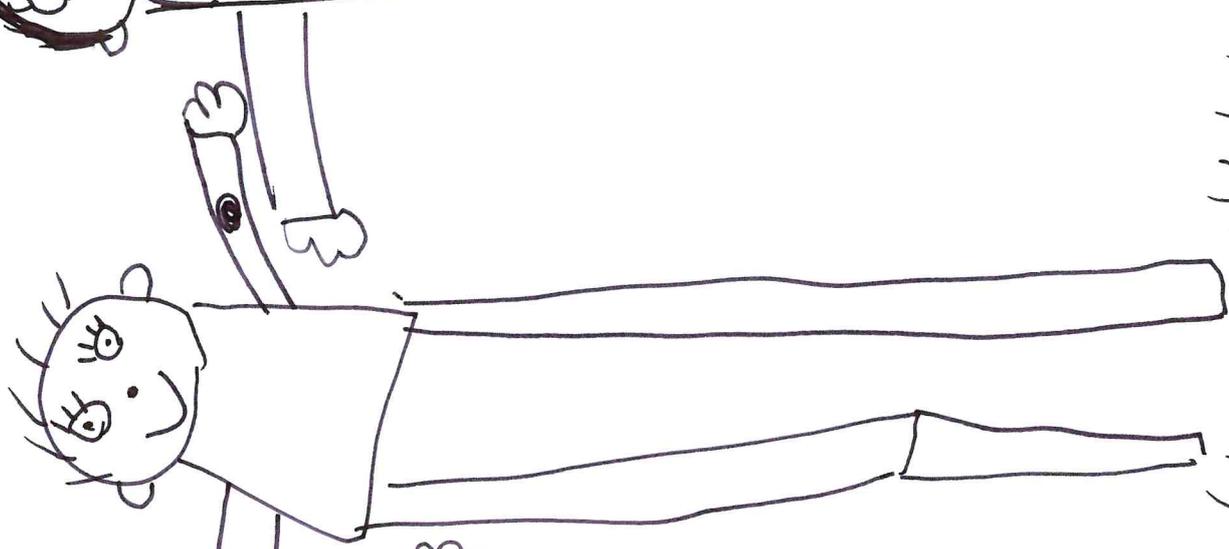
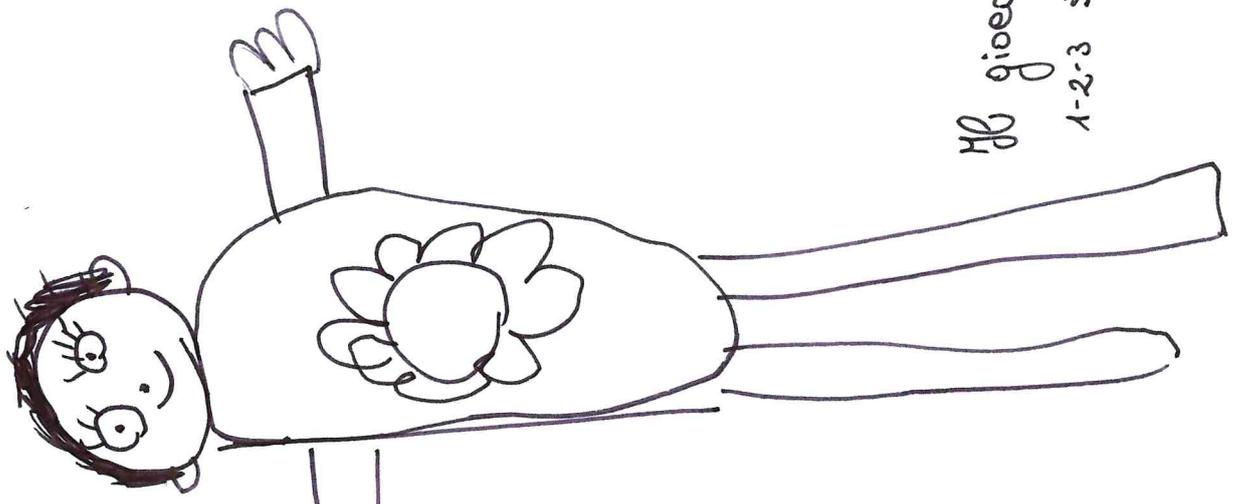
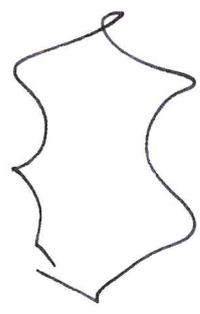
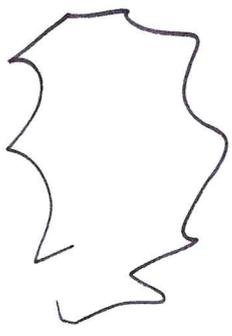
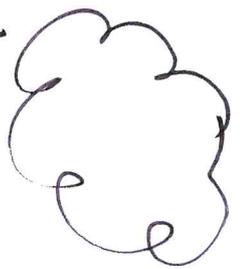
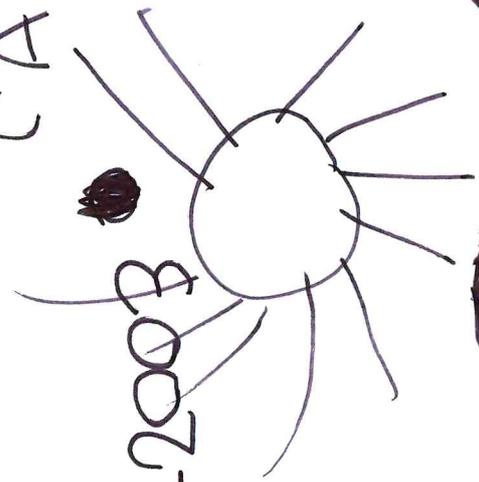
6



CARIELE-3-3-0003

CAMILLA

3-3-2003



Ho gioeo:  
1-2-3 STELLA.

## GIOCHI D'INTERSEZIONE

INVENTO E DESCRIVO UN GIOCO DA REALIZZARE CON I BIMBI  
DELLA SEZIONE DEI TRE ANNI E DEI QUATTRO ANNI

28/2/03

FRANCESCO

### GIOCO DELL'UCCELLINO

TUTTI I BIMBI STANNO IN CERCHIO UNO STA AL CENTRO  
TENENDO LE DITA DELLE MANI INCROCIATE E CHIUSE.  
CHIEDE AD OGNI COMPAGNO «C'E' L'UCCELLINO ?» L'ALTRO  
RISPONDE "SI" O "NO" CHI CONDUCE IL GIOCO DECIDE DI FAR  
APPARIRE O MENO L'UCCELLINO NELLA MANO.  
IL BIMBO CHE HA INDOVINATO CONDURRA' IL GIOCO.

# Giochiamo insieme...

## gioco proposto da un amico/a





FRANCESCO-29-2-2003

GIOCO DELL'UCCELLINO

GIOCO-DELL'UCCELLINO



## GIOCHI D'INTERSEZIONE

INVENTO E DESCRIVO UN GIOCO DA REALIZZARE CON I BIMBI  
DELLA SEZIONE DEI TRE ANNI E DEI QUATTRO ANNI

28/2/03

ALICE B.

### PAZZO PUPAZZO

SI METTONO IN CERCHIO DEI PUPAZZI DISTANZIATI E I BIMBI  
APPENA DIETRO AL PUPAZZO CORRISPONDENTE.  
I BIMBI FANNO UN GIROTONDO INTORNO AI PUPAZZI E QUANDO  
CHI CONDUCE IL GIOCO DICE "VIA" IL GIROTONDO SI FERMA ED  
OGNI BIMBO SI TROVERA' DI FRONTE AD UN PUPAZZO CHE SARA'  
DIVERSO DI VOLTA IN VOLTA.

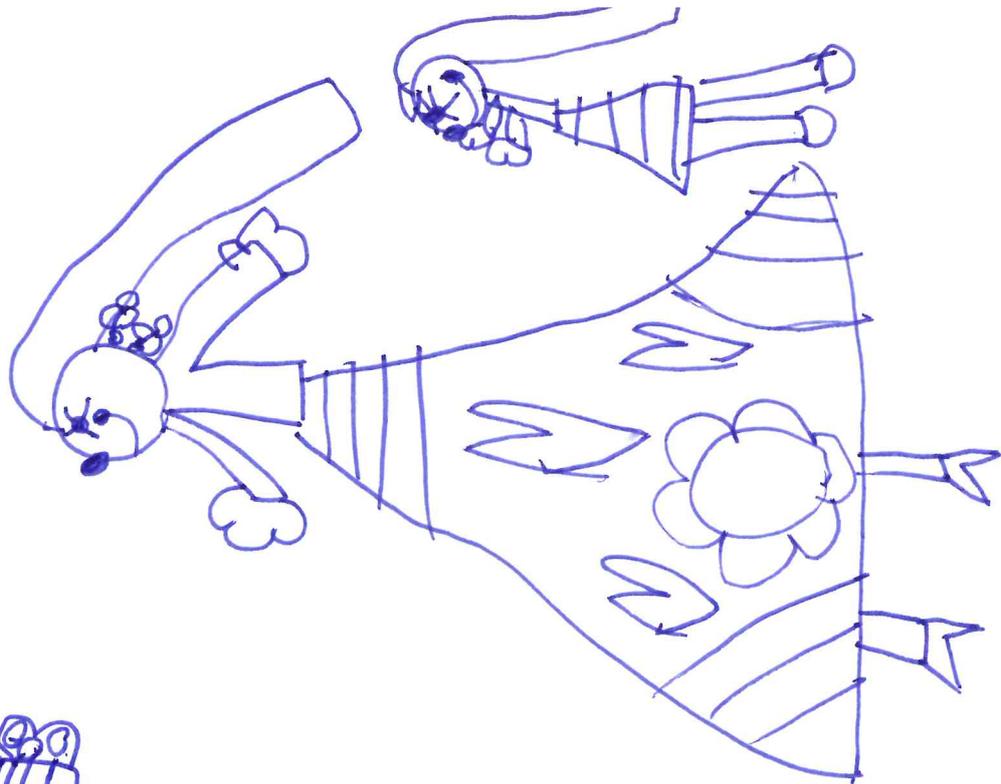
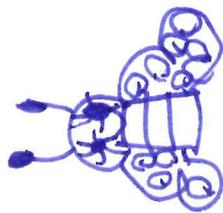
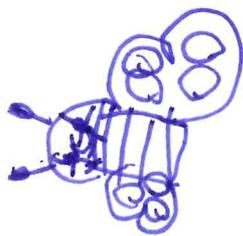
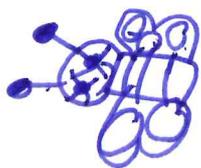
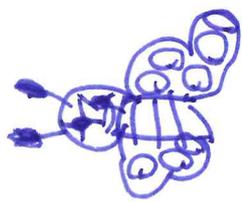
# Giochiamo insieme...

## gioco proposto da un amico/a



CEC 17/11/78-2-2003

GIOCO: PAZZO PUPAZZO



ALICE 28-2-2009

GIOCO: Pazzo Puppazzo

I BABINI FANNO UN GIROTONDO  
I PUPAZZI STANNO FERNI



## GIOCHI D'INTERSEZIONE

INVENTO E DESCRIVO UN GIOCO DA REALIZZARE CON I BIMBI  
DELLA SEZIONE DEI TRE ANNI E DEI QUATTRO ANNI

28/2/03

LUDOVICO

### MANGIA CERCHIO

TUTTI SEDUTI A GAMBE INCROCIATE IN CERCHIO.  
CHI CONDUCE IL GIOCO STA AL CENTRO ANCHE LUI A GAMBE  
INCROCIATE E LANCIA LA PALLA AD UN BIMBO DEL CERCHIO IL  
QUALE SE RIESCE A PRENDERLA DIVENTA IL CAPO E VA LUI AL  
CENTRO (CHI ERA AL CENTRO OCCUPA IL POSTO VUOTO NEL  
CERCHIO).

ALICE B 28-5-500E-

GIOCO: PAZZO PUPAZZO

GIOCO PAZZO PUPAZZO



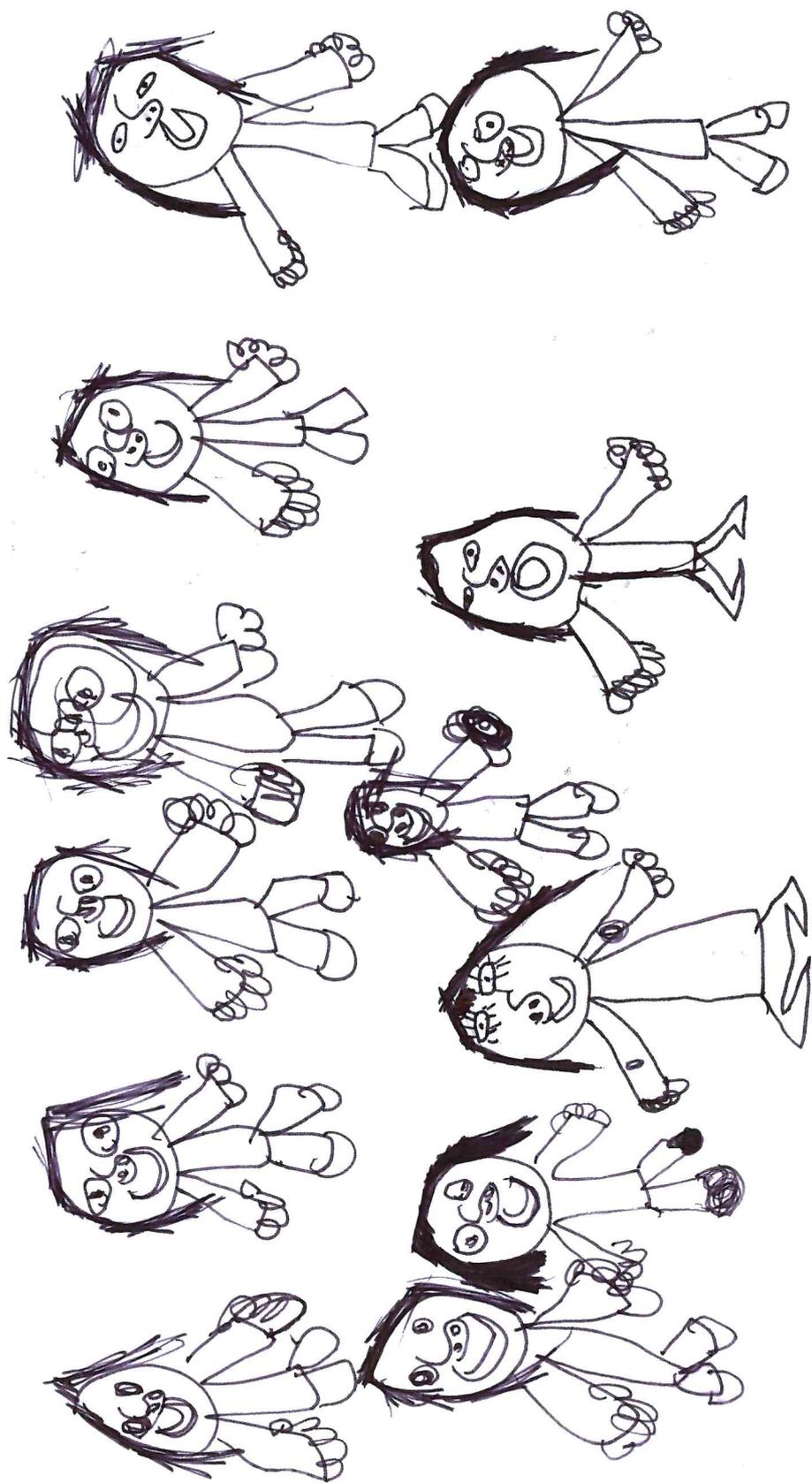
Giochiamo insieme...  
gioco proposto da un amico/a



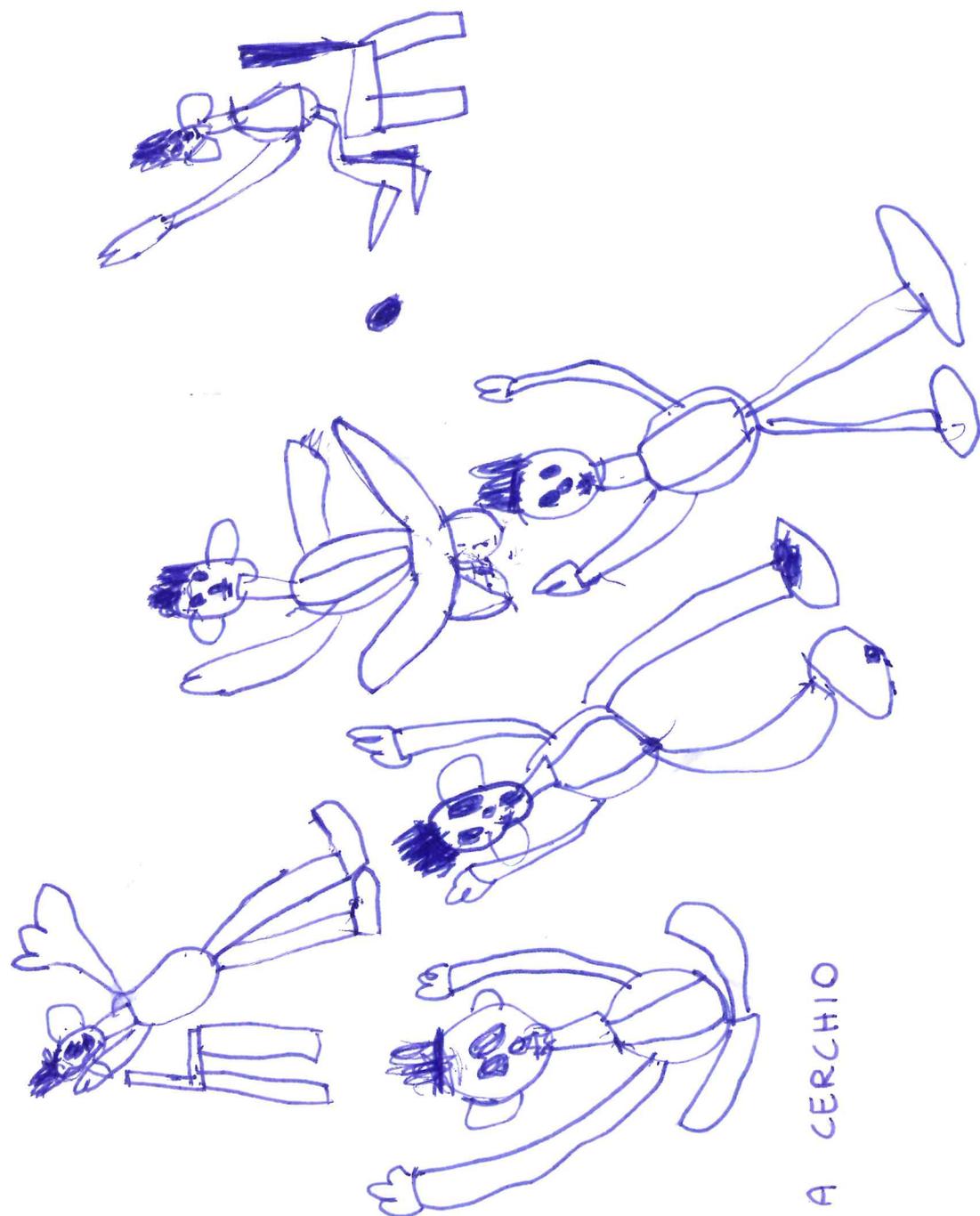


GIORNA FEBBRAIO 2008

GIOCO: MANGIA CERCHIO



LORLENZO 28-2-2003



GIOCO : MANGIA CERCHIO

## GIOCHI D'INTERSEZIONE

INVENTO E DESCRIVO UN GIOCO DA REALIZZARE CON I BIMBI DELLA SEZIONE DEI TRE ANNI E DEI QUATTRO ANNI

28/2/03

RICCARDO

### RUBA BANDIERA

SI DISPONGONO I BIMBI IN DUE FILE, OGNI BIMBO DI ENTRAMBE LE FILE CORRISPONDE AD UN NUMERO.

CHI STA AL CENTRO ALL'INIZIO DELLE FILE CON UN FAZZOLETTO IN MANO DICE UN NUMERO. I BIMBI CON QUEL NUMERO CERCANO DI PRENDERE IL FAZZOLETTO; CHI ARRIVA PER PRIMO AGGIUNGE PUNTI ALLA SUA SQUADRA.

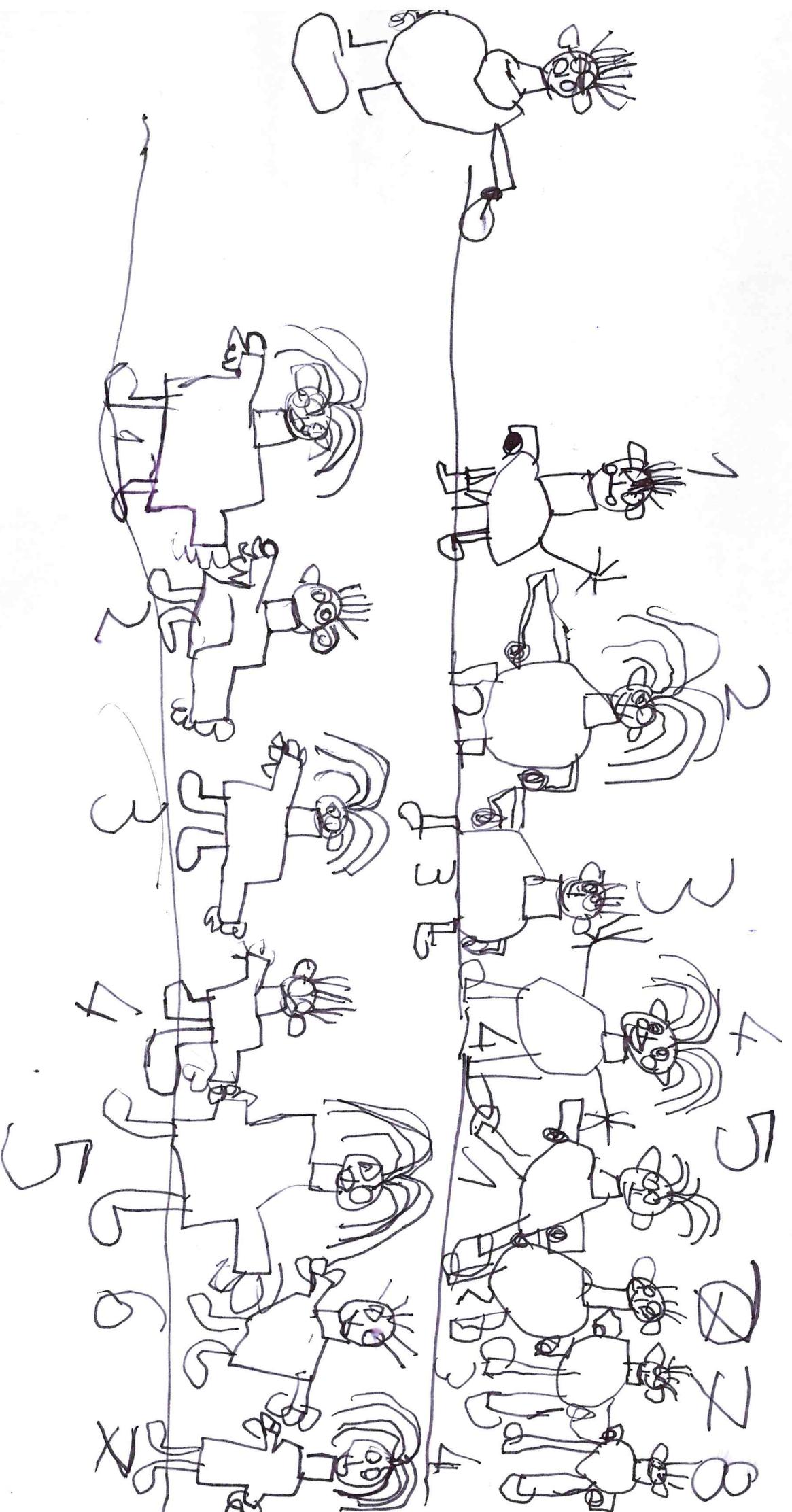
REGOLE:

- OCCORRE UN FOULARD
- TANTI BIMBI FORMANO LE SQUADRE
- SI METTONO IN FILA DI FRONTE
- QUELLO CON LA BANDIERA STA IN MEZZO
- LUI DICE UN NUMERO
- I NUMERI DEVONO CORRISPONDERE A BAMBINI
- OGNI BAMBINO HA UN NUMERO DIVERSO DELLA SQUADRA
- QUELLI DELL'ALTRA SQUADRA HANNO I NUMERI UGUALI
- CHI CONDUCE IL GIOCO SCEGLIE UN NUMERO
- I BAMBINI DELLE DUE SQUADRE CHE HANNO QUEL NUMERO CORRONO A PRENDERE IL FOULARD
- VINCE CHI LO PRENDE PER PRIMO E RITORNA NELLA SUA SQUADRA
- SE UN BAMBINO DELL'ALTRA SQUADRA RIESCE A TOCCARE IL BAMBINO CHE HA PRESO IL FOULARD MENTRE CORRE IL PUNTO VA ALLA SQUADRA AVVERSARIA

# Giochiamo insieme... gioco proposto da un amico/a



GIOCO: RUBA BANDIERA

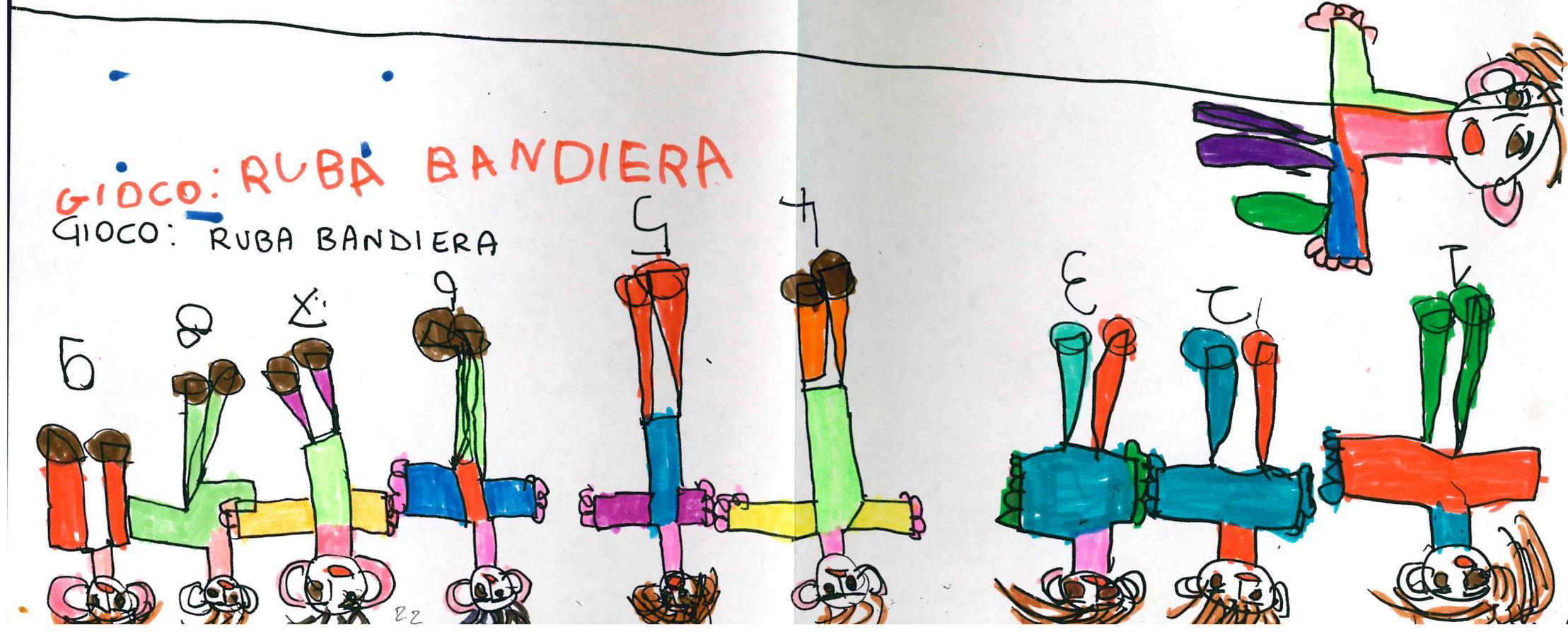


GABRIELE-2002-2003

RICCARLO 2003



**GIOCO: RUBA BANDIERA**  
 GIOCO: RUBA BANDIERA



## GIOCHI D'INTERSEZIONE

INVENTO E DESCRIVO UN GIOCO DA REALIZZARE CON I BIMBI  
DELLA SEZIONE DEI TRE ANNI E DEI QUATTRO ANNI

03/03/03

MATTEO

### ARRIVA IL CANE

TUTTI IMMOBILI IN CERCHIO SEDUTI A TERRA, CHI SI MUOVE  
VIENE SQUALIFICATO, CON GLI OCCHI CHIUSI.  
CHI STAL CENTRO DECIDE DI DARE IN MANO A DUE BIMBI UN  
PUPAZZO I QUALI LO NASCONDONO.  
QUANDO IL CAPO DA IL VIA TUTTI APRONO GLI OCCHI E A TURNO  
SI PROVA AD INDOVINARE CHI HA IL PUPAZZO.

# Giochiamo insieme... gioco proposto da un amico/a





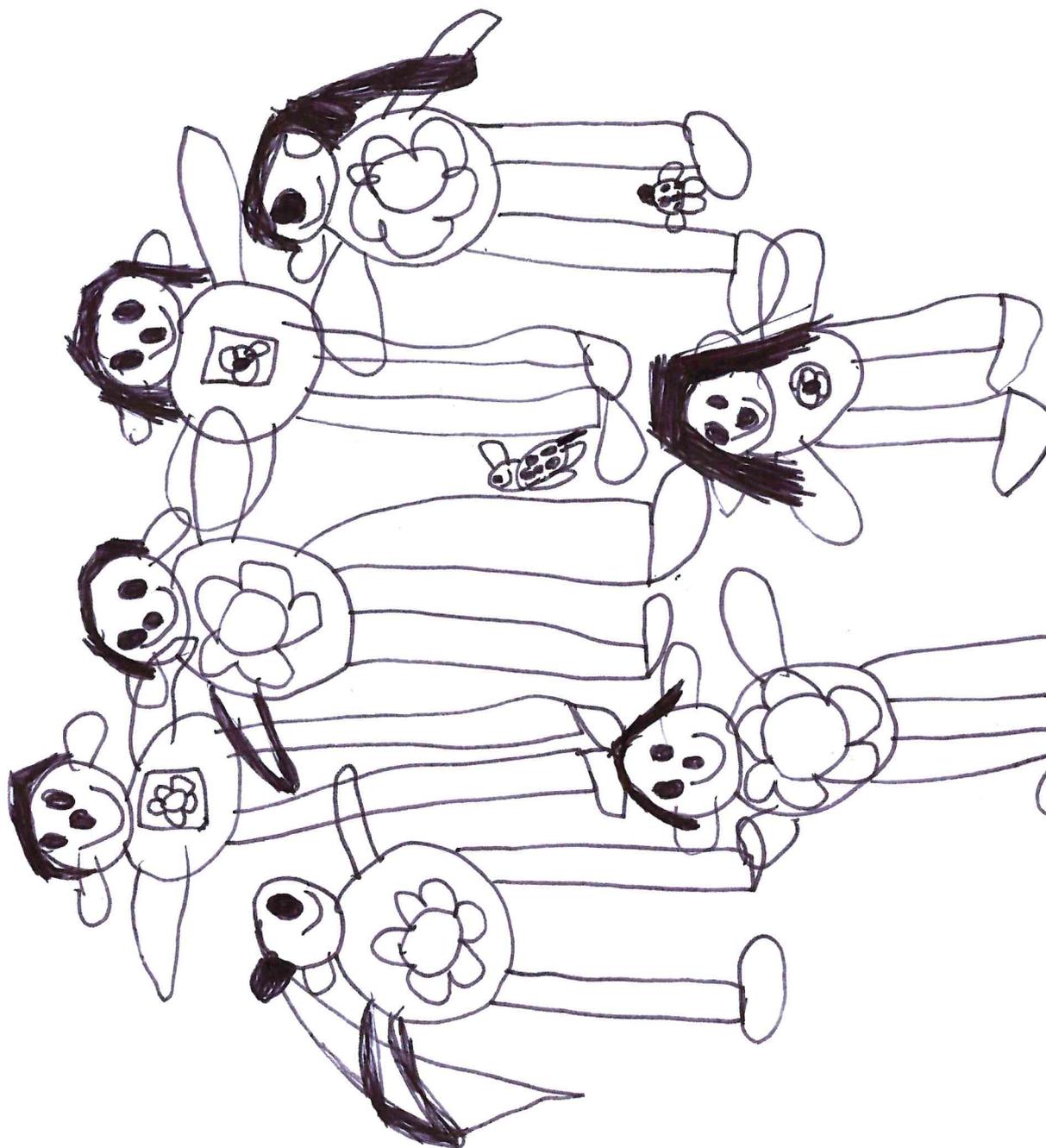
MATTEO E-E-2003

GIOCO: ARRIVA IL CANE



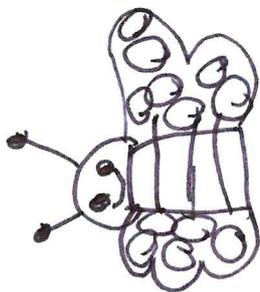
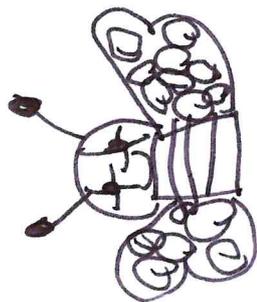
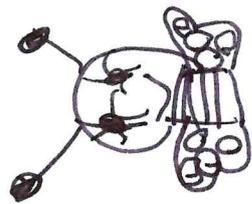
VALENTINIVA-S-52003

GIOCO: ARRIVA IL CANE



CACILIA - 2-3-2003

GIOCO: ARRIVA IL CANE



PUFAZZO NASCOSTO  
DIETRO

## GIOCHI D'INTERSEZIONE

INVENTO E DESCRIVO UN GIOCO DA REALIZZARE CON I BIMBI  
DELLA SEZIONE DEI TRE ANNI E DEI QUATTRO ANNI

28/2/03

EUGENIA

### IL FANTASMINO ROSSO

IL FANTASMINO SI NASCONDE MENTRE GLI ALTRI CHIUDONO  
GLI OCCHI.

QUANDO LI RIAPRONO CERCANO IL FANTASMINO IL QUALE  
QUANDO AVVERTE CHE QUALCUNOGLI E' MOLTO VICINO ESCE DAL  
NASCONDINO ALL'IMPROVISO E LO SPAVENTA CON UN URLO  
DIVENTA FANTASMINO CHI AL MOMENTO DELL'URLO NON SI  
SPAVENTA.

# Giochiamo insieme...

gioco proposto da un amico/a



EUGENIA - 2003

GIOCO: FANTASMINO ROSSO  
GIOCO: FANTASMINO ROSSO



## GIOCHI D'INTERSEZIONE

INVENTO E DESCRIVO UN GIOCO DA REALIZZARE CON I BIMBI  
DELLA SEZIONE DEI TRE ANNI E DEI QUATTRO ANNI

10/03/03

GIOVANNI

### MOSCA CIECA

IL BAMBINO CHE CONDUCE IL GIOCO HA UNA BENDA SUGLI  
OCCHI; AL SUO VIA GLI ALTRI BAMBINI SCAPPANO.  
LUI DEVE CERCARE DI CATTURARE ALMENO UNO DEI BIMBI.  
IL BAMBINO CATTURATO DIVENTA LUI MOSCA CIECA.

REGOLE:

- UN BIMBO SI BENDA
- E' VIETATO SPIARE SOTTO LA BENDA
- GLI ALTRI INTANTO ASPETTANO
- LA MAESTRA DICE IL VIA
- GLI ALTRI DEVONO SCAPPARE
- QUELLO CHE HA LA BENDA DEVE PRENDERE UNO
- QUELLO CHE HA PRESO DEVE DIVENTARE LUI QUELLO CON LA BENDA
- QUELLO CHE NON HA PIU' LA BENDA VA AL POSTO DI QUELLO CHE E' STATO
- LO SPAZIO PER CORRERE E' QUESTO INTORNO COME SE FACESSIMO UN CERCHIO
- IL BIMBO BENDATO SA CHE DEVE CORRERE INTORNO
- SE UN BIMBO VIENE PRESO 2 VOLTE DAL BENDATO NON LO FA PER LA SECONDA VOLTA MA SCEGLIE UN ALTRO BIMBO A SUO PIACERE
- OCCORRENTE: BENDA, SPAZIO O SALONE

# Giochiamo insieme... gioco proposto da un amico/a



GIOVANNA

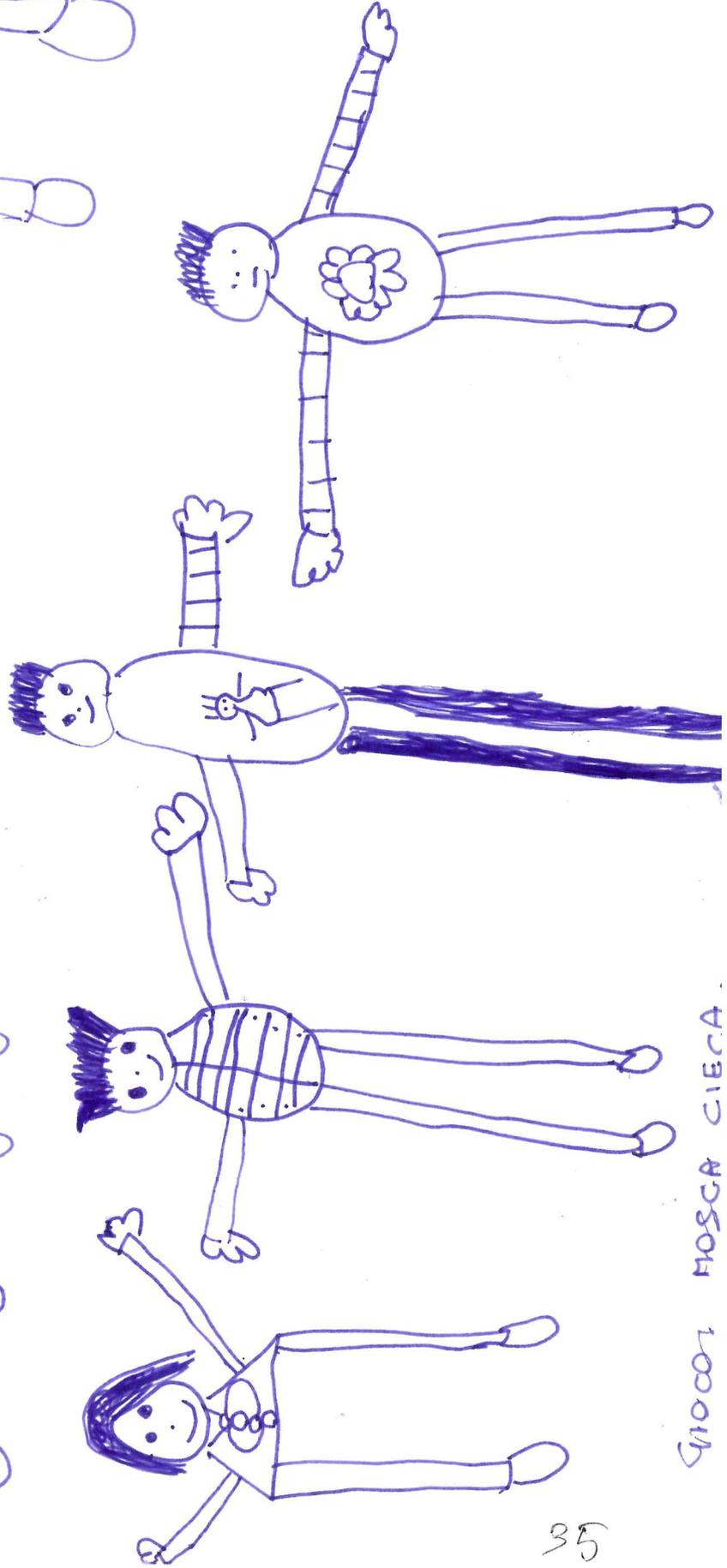
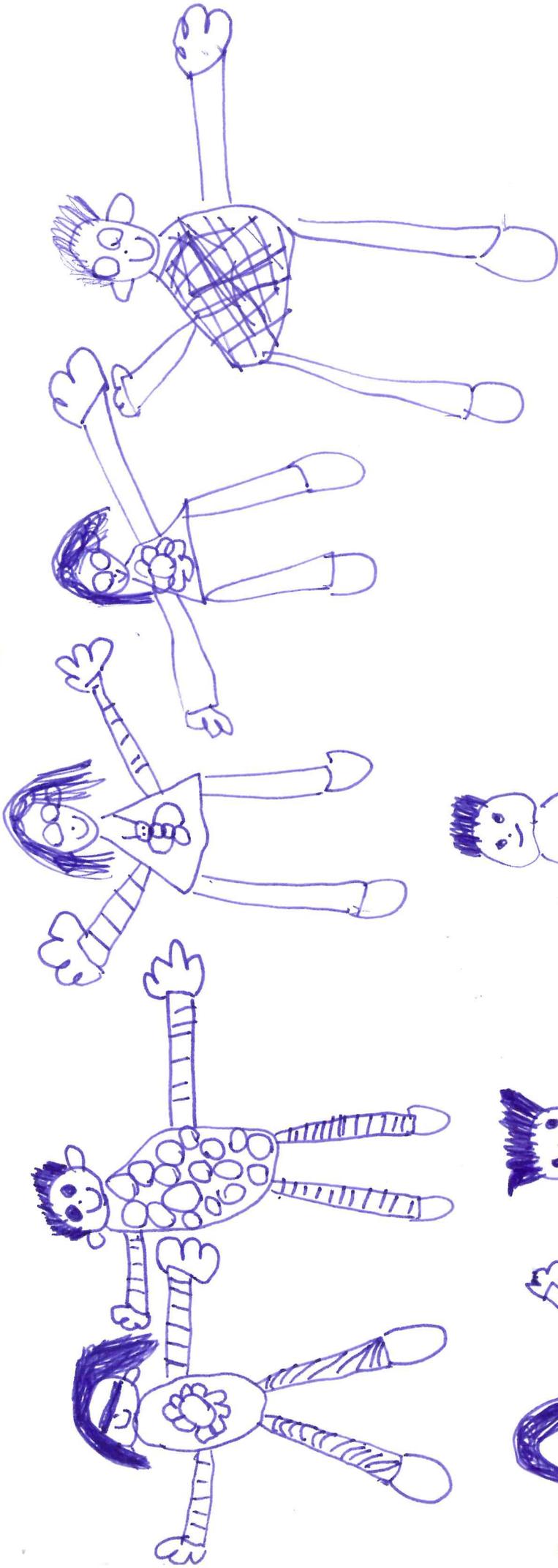
10.3.03

GIOCO: MOSCA CIECA

GIOCO: MOSCA CIECA



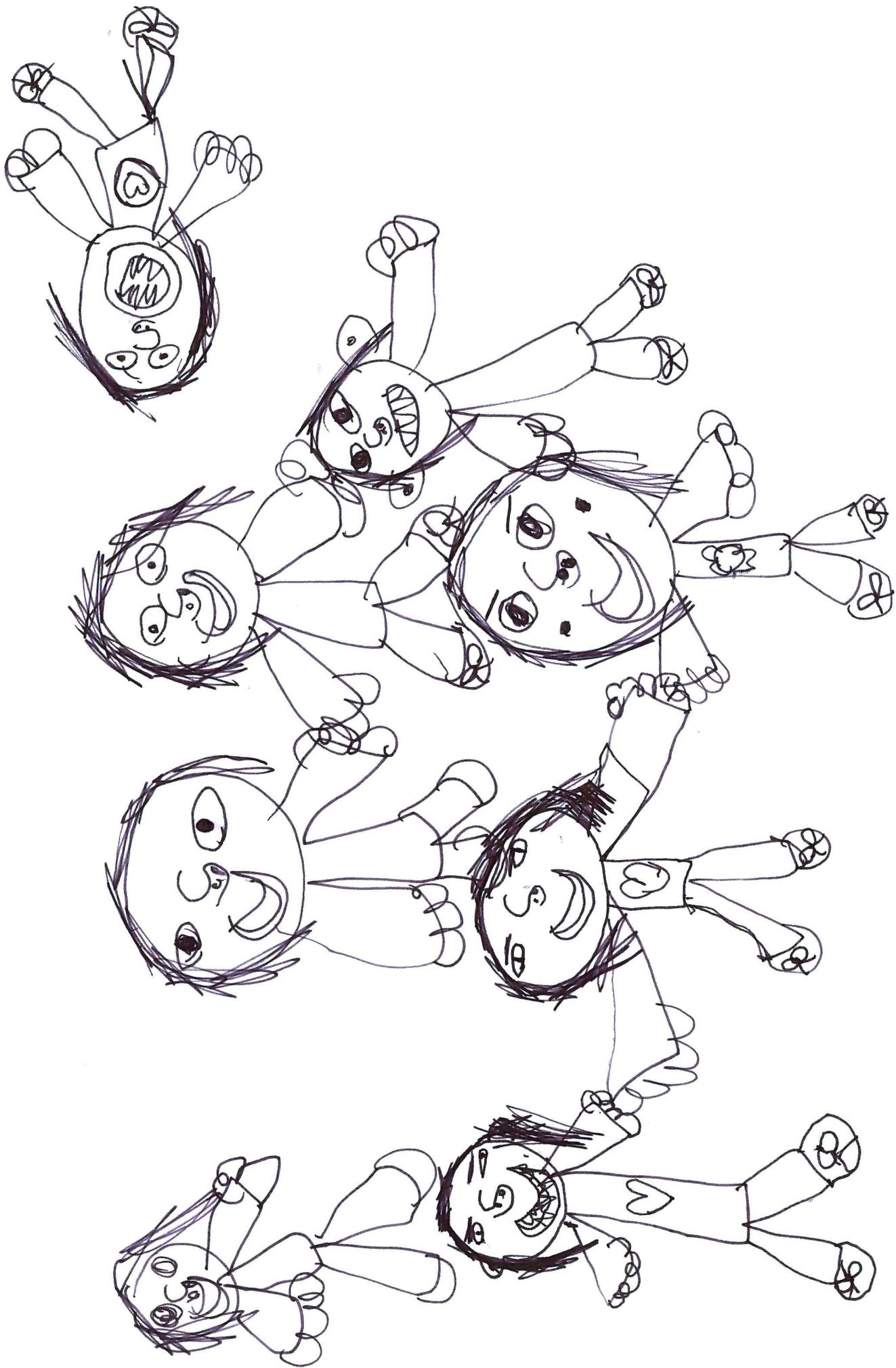
CANILLAT-10-2003



GIOCHI

GIOCO: MOSCA CIECA

10.3.03



## GIOCHI D'INTERSEZIONE

INVENTO E DESCRIVO UN GIOCO DA REALIZZARE CON I BIMBI  
DELLA SEZIONE DEI TRE ANNI E DEI QUATTRO ANNI

10/03/03

VALENTINA

### GIOCO DEL CAPPELLO

I BAMBINI SI DIPSONGONO IN CERCHIO IN PIEDI E FANNO UN GIROTONDO A SUON DI MUSICA.

CHI CONDUCE IL GIOCO RESTA ALL'ESTERNO E CON IL CAPPELLO IN MANO DECIDE DI POSARLO A TERRA (IN UN POSTO DIVERSO DI VOLTA IN VOLTA).

QUANDO LA MUSICA SI FERMA I BAMBINI FERMANO IL GIROTONDO E IL BAMBINO CORRISPONDENTE AL CAPPELLO VIENE ELIMINATO.

- OCCORRE IL CAPPELLO

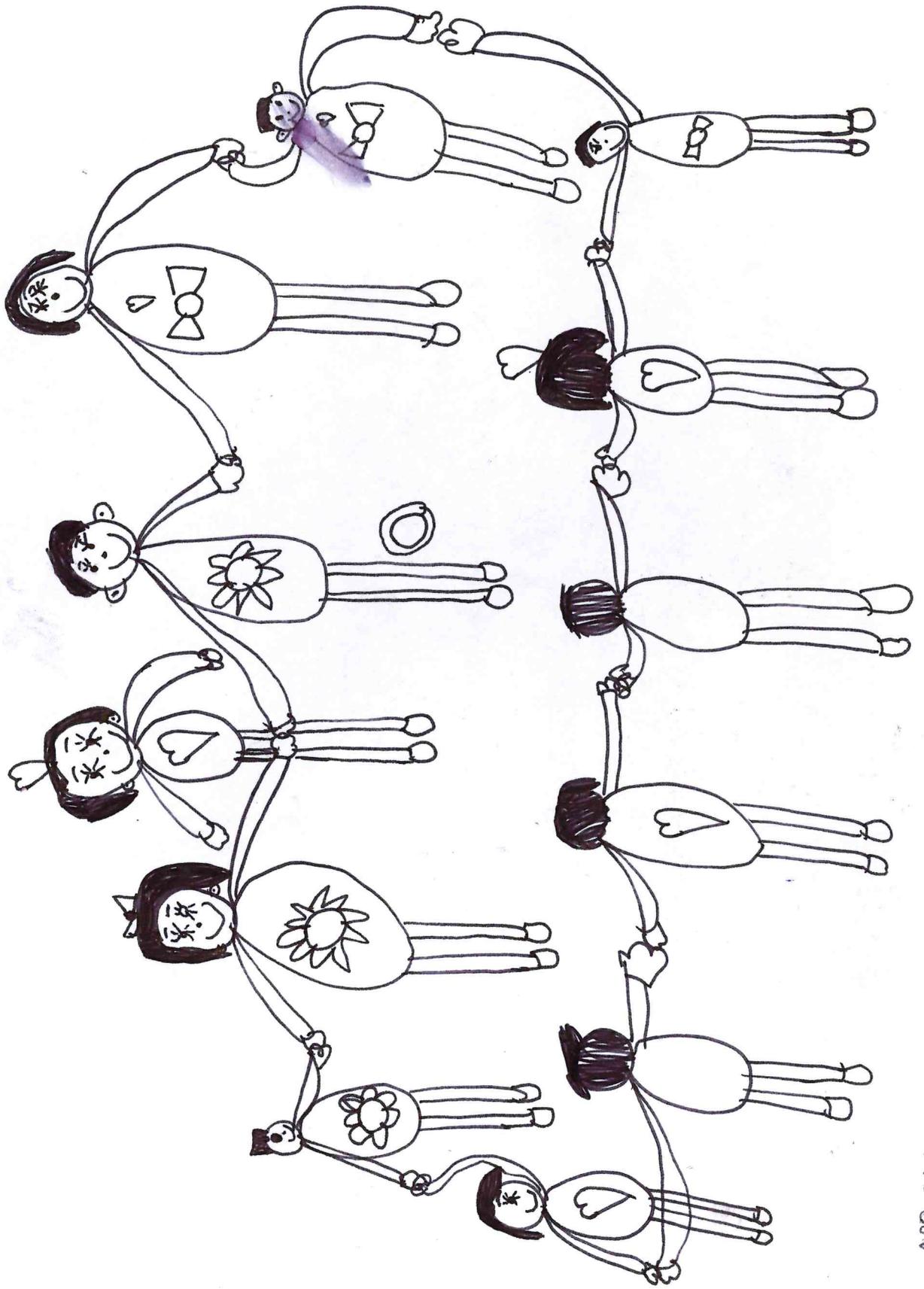
# Giochiamo insieme... gioco proposto da un amico/a



VALENTINA-19-3-2003 IL GIOCO DEL CAPPINO  
VALENTINA-14-3-2003



: ALICEB. - 10-3-2003



## GIOCHI D'INTERSEZIONE

INVENTO E DESCRIVO UN GIOCO DA REALIZZARE CON I BIMBI  
DELLA SEZIONE DEI TRE ANNI E DEI QUATTRO ANNI

10/03/03

ELENA

### CATTURA IL BIMBO

TUTTI IN CERCHIO FANNO UN GIROTONDO A SUON DI MUSICA,  
AL CENTRO UN BIMBO CON LA BENDA SUGLI OCCHI MUOVE  
CERCANDO DI "CATTURARE " UN BIMBO DEL CERCHIO.  
NEL MOMENTO DELLA "CATTURA " LA MUSICA SI FERMA E IL  
BIMBO BENDATO DEVE (TOCCANDO IL VISO E IL CORPO  
DELL'ALTRO) INDOVINARE DI CHI SI TRATTA.  
SE INDOVINA LUI VA IN CERCHIO E L'ALTRO VIENE BENDATO AL  
CENTRO.

#### REGOLE:

- SE UN BAMBINO VIENE NEL PESCATO NON DEVE FARE DELLE STORIE
- SE NON INDOVINA IL BAMBINO TOCCATO DEVE RIPETERE IL GIOCO
- SE INDOVINA IL BAMBINO CHI E' STATO PESCATO DIVENTA LUI QUELLO CHE VA IN MEZZO
- OCCORRE UN FOULARD

# Giochiamo insieme...

gioco proposto da un amico/a



ELENA

GIOCO: CATTURA IL BIMBO  
GIOCO: CATTURA IL  
BIMBO

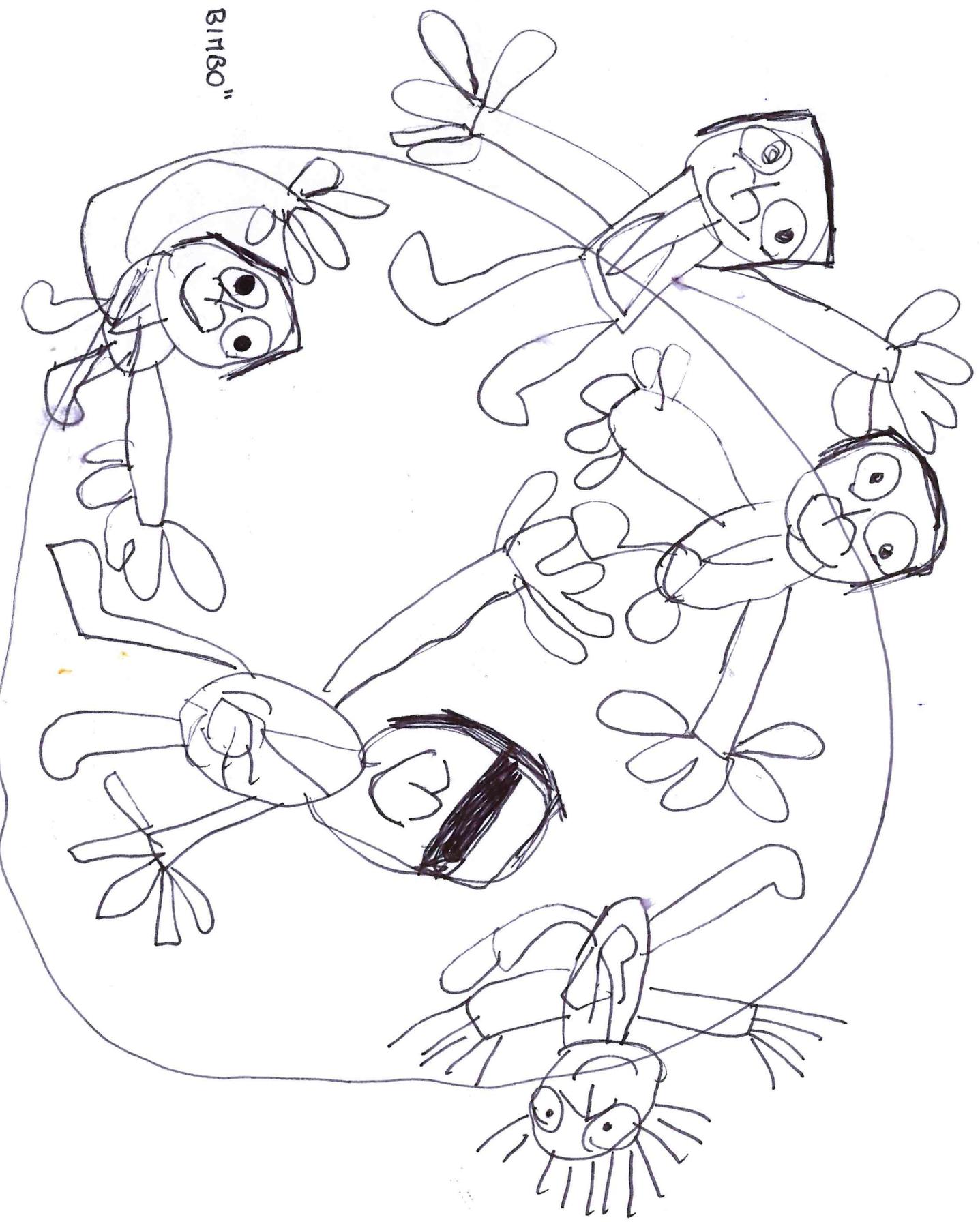


10.3.03  
AGATA



GIOCO:  
"CATTURA IL BIMBO"

43



## GIOCHI D'INTERSEZIONE

INVENTO E DESCRIVO UN GIOCO DA REALIZZARE CON I BIMBI  
DELLA SEZIONE DEI TRE ANNI E DEI QUATTRO ANNI

12/03/03

GIACOMO

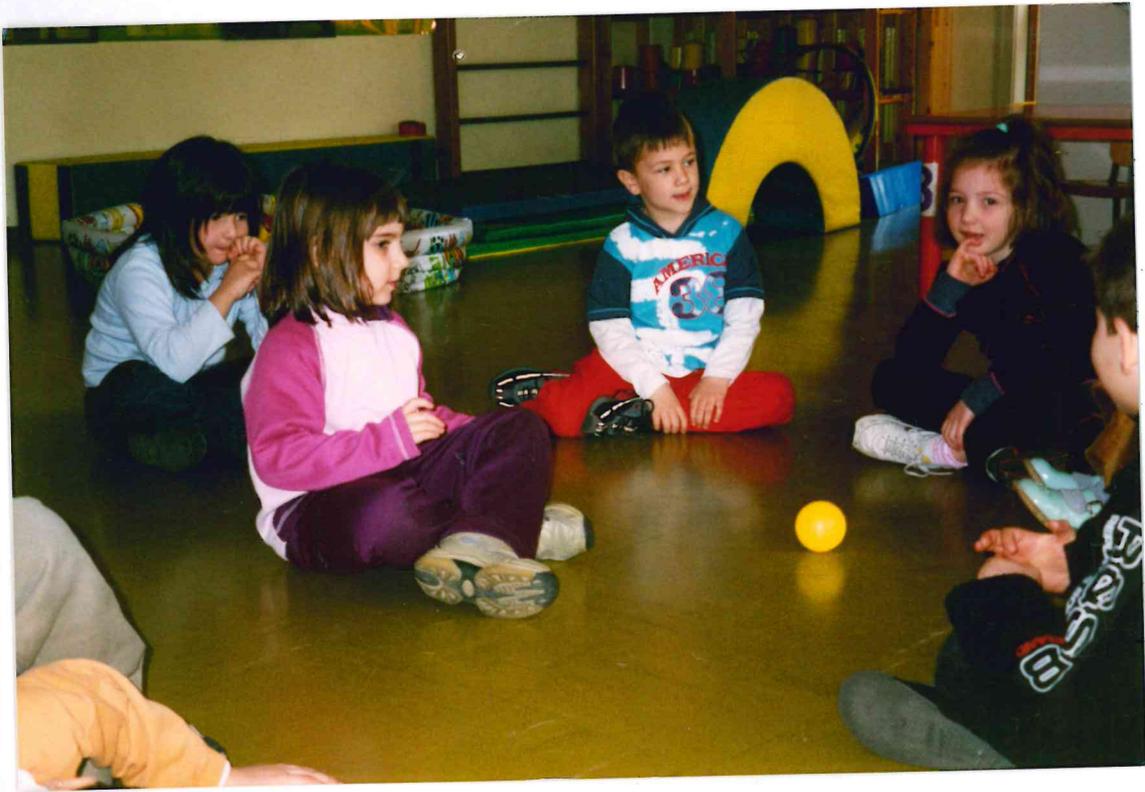
### MANGIA PALLINA

OCCORRENTE: 1 PALLINA DA TENNIS

REGOLE:

- SE SI VIENE ELIMINATI NON SI DEVE PIANGERE
- SEDUTI IN CERCHIO
- UNO STA AL CENTRO
- TIRA LA PALLA
- BISOGNA SEDERSI DISTANZIATI
- IL CERCHIO DEVE ESSERE GRANDE
- IL BIMBO TIRA LA PALLA E SE COLPISCE QUALCUNO DEL CERCHIO IL BAMBINO COLPITO DEVE RIMANERE AL SUO POSTO E RILANCIARE LA PALLA
- QUANDO UN BAMBINO VIENE COLPITO PER 2 VOLTE PRENDE IL POSTO DI CHI STA AL CENTRO
- QUANDO UNA VIENE COLPITO 3 VOLTE E' ELIMINATO
- SE IL BAMBINO AL CENTRO PER DUE VOLTE NON COLPISCE NESSUNO VIENE ELIMINATO
- OGNI BAMBINO DEVE RICORDARSI QUANTE VOLTE E' STATO COLPITO

# Giochiamo insieme... gioco proposto da un amico/a



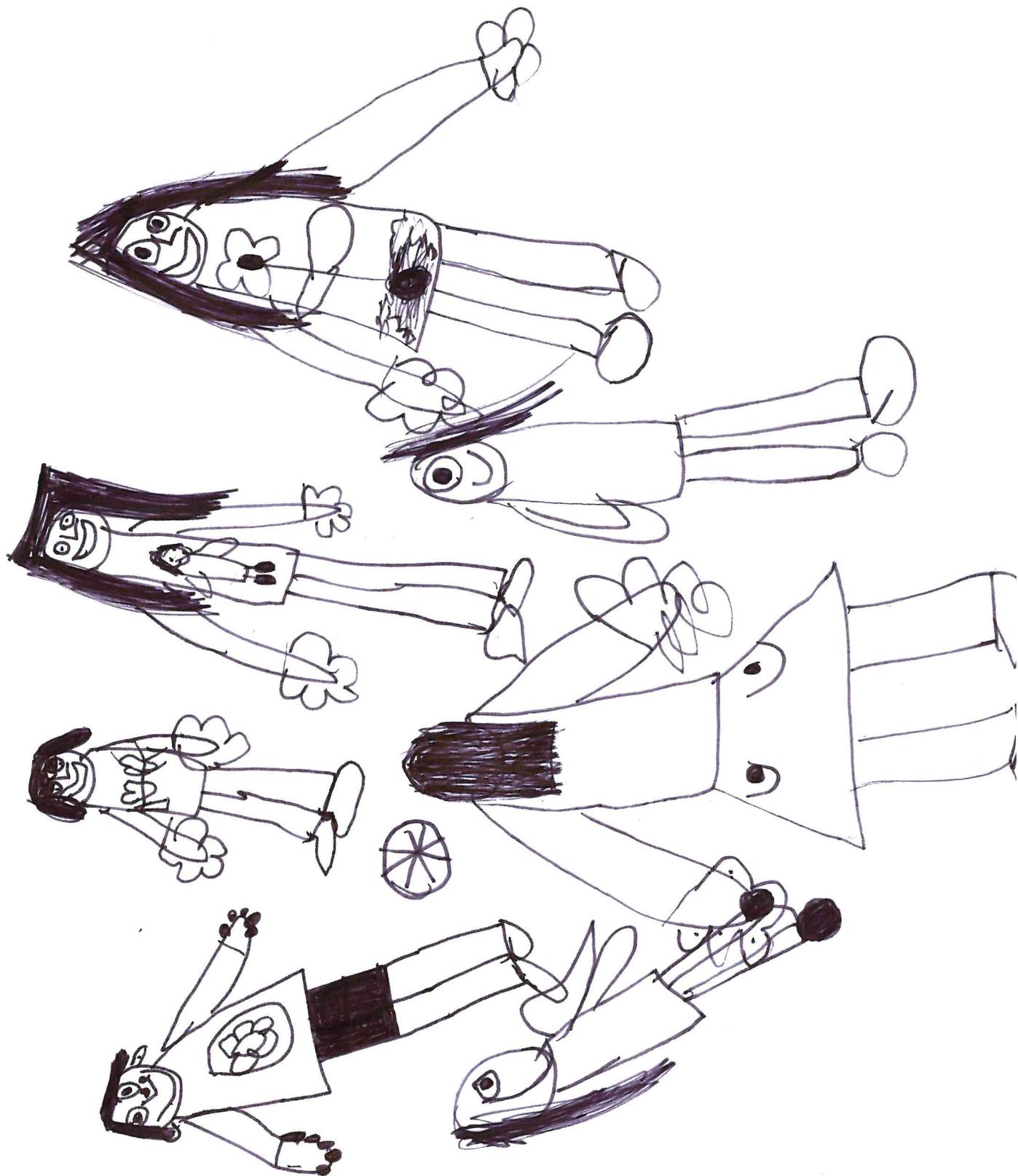
GIACOMO

10-4-2003



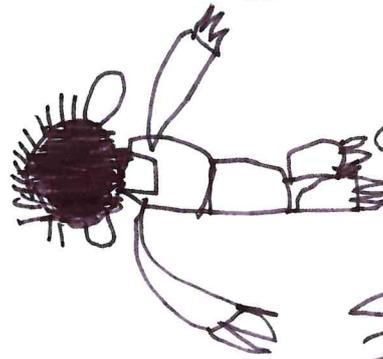
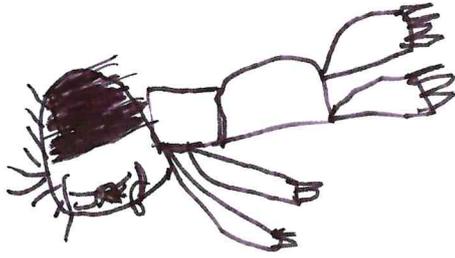
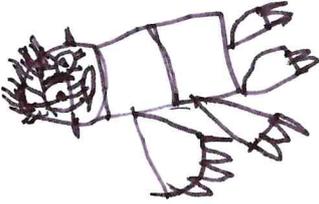
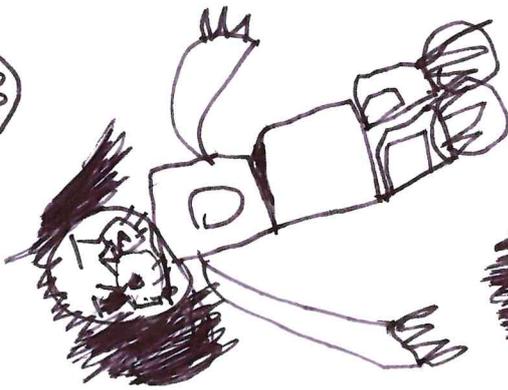
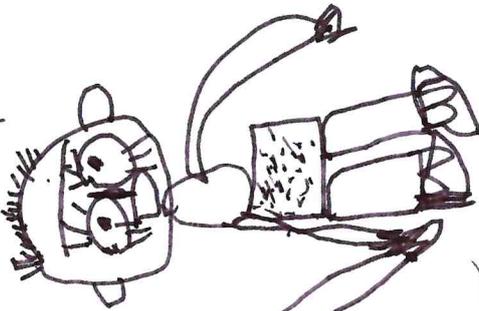
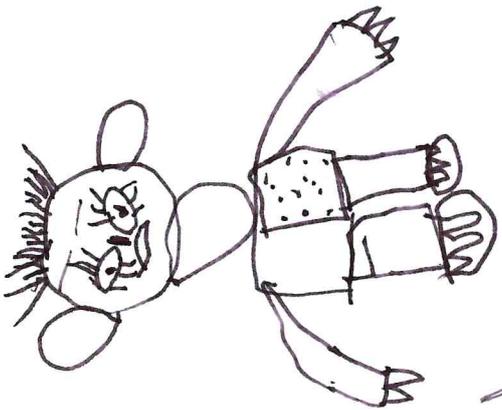
GINO MANGIAPALLINA

VALLEVINHA-8-4-2003



GIOCO: MANGIAPAL LINA 46

ALBER TO LO-L-2003



17 IDCO:MAN L1 @ BALINA

## GIOCHI D'INTERSEZIONE

INVENTO E DESCRIVO UN GIOCO DA REALIZZARE CON I BIMBI  
DELLA SEZIONE DEI TRE ANNI E DEI QUATTRO ANNI

19/03/03

ALBERTO

### PALLA PRIGIONIERA

REGOLE:

- DUE SQUADRE DI BAMBINI
- LE SQUADRE SI DISPONGONO UNA FRONTE ALL'ALTRA
- CI VUOLE UNA SOLA PALLA
- IL 1° BAMBINO DI UNA SQUADRA LANCIAMO LA PALLA ALLA SQUADRA DI FRONTE
- IL BAMBINO COLPITO E' PRIGIONIERO
- VA' IN PRIGIONE
- I BAMBINI DELLA SQUADRA CORRONO A LIBERARLO
- TOCCANDOLO LO LIBERANO
- MENTRE CORRONO PER TORNARE IN POSIZIONE
- IL PALLONE PASSA IN MANO AL 2° BIMBO DELLA SQUADRA AVVERSARIA CHE CERCA DI COLPIRE ANCRA UN BAMBINO E COSI' VIA

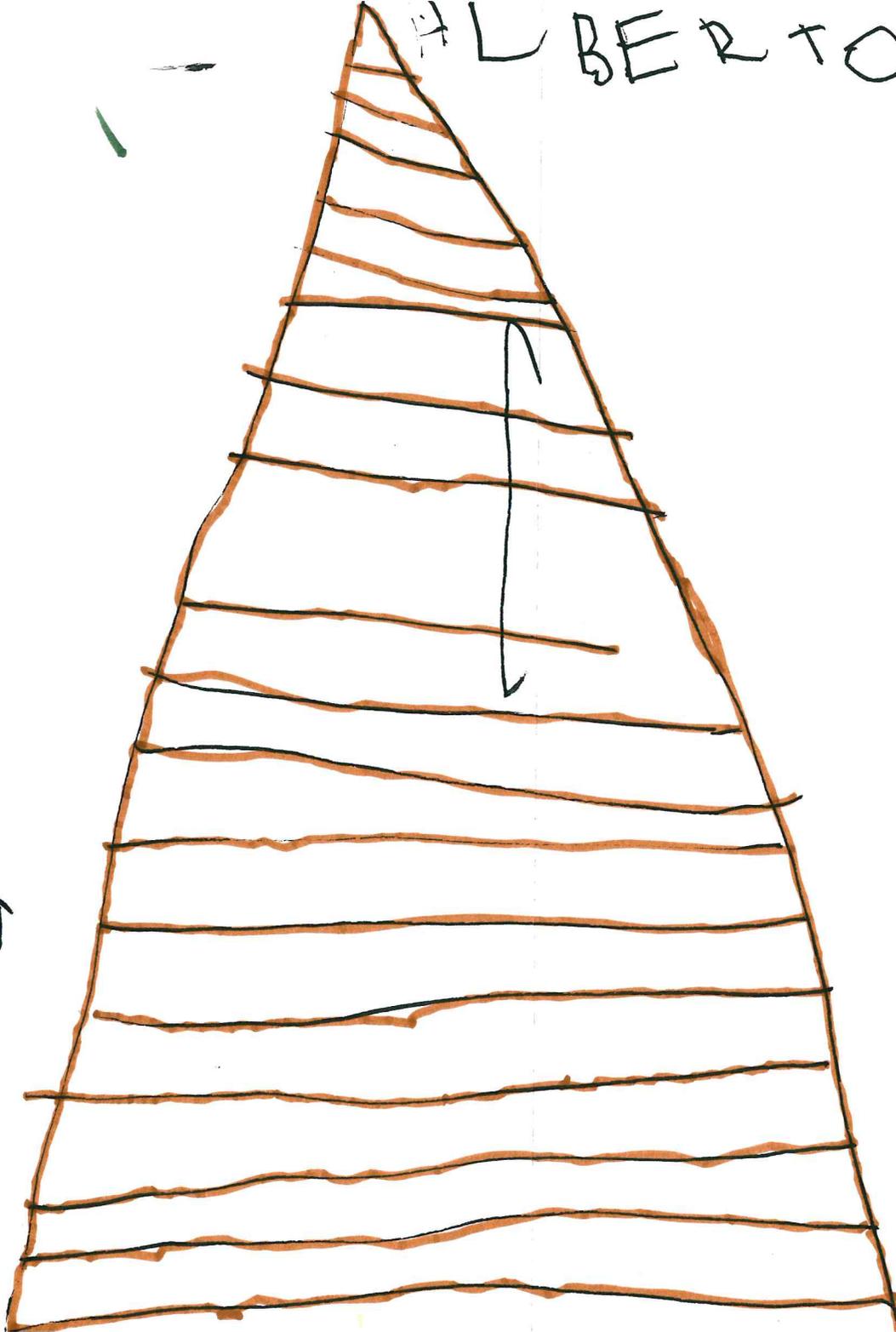
# Giochiamo insieme...

## gioco proposto da un amico/a

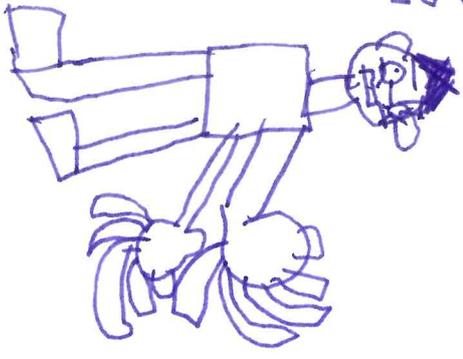
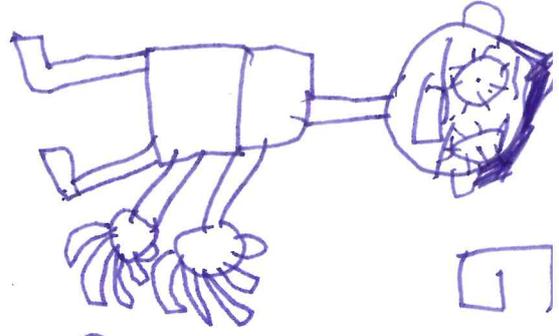
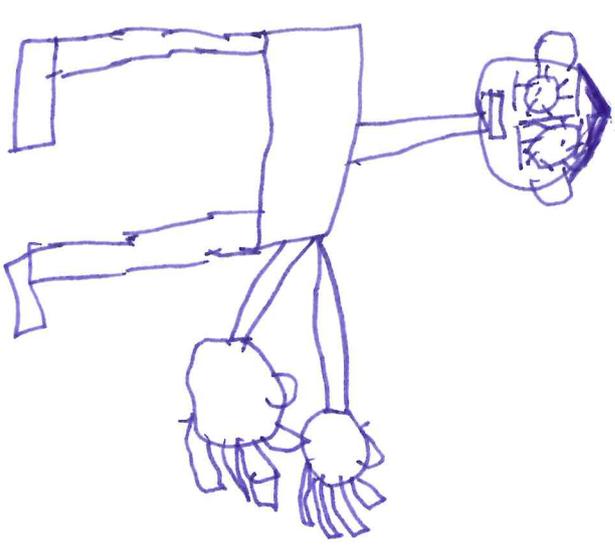


ALBERTO L L - 200

ESCO: PALLADIONERA

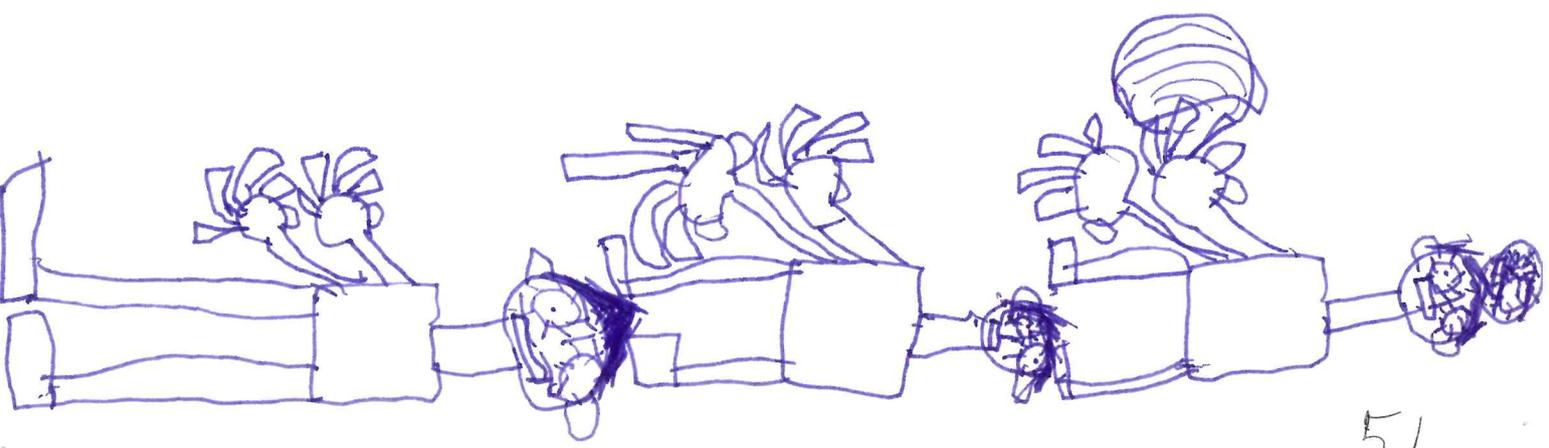
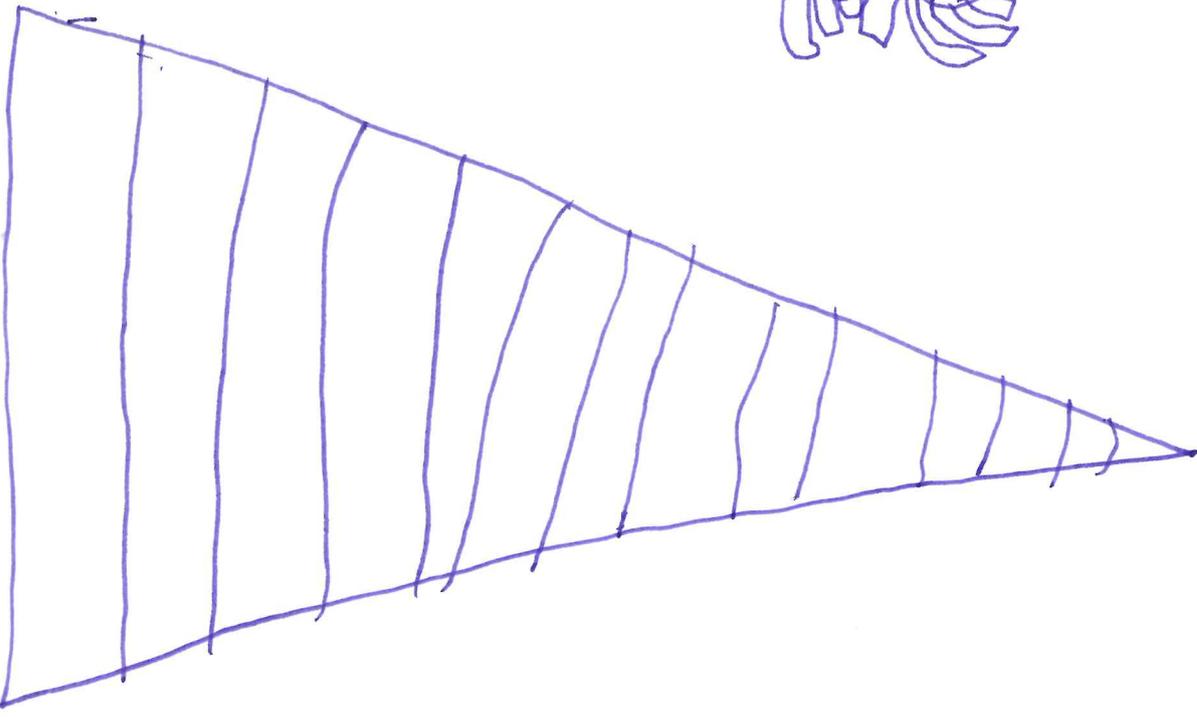


# GIOCO: PALLA FRIBI-NERA



GIALLO

11-4-2003



Il presente documento è tratto dal sito web “Documentaria” del Comune di Modena: <https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: Giochi di movimento in intersezione

Sottotitolo:

Collocazione: EF 17



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: [memo@comune.modena.it](mailto:memo@comune.modena.it)