



L'ATTIVATORE

Gruppi classe suggeriti: Dalla classe 2° – alla 5° primaria; classe 1° secondaria I grado

Materiale necessario: Nessuno

N. di partecipanti: Dipende dallo spazio disponibile

Preparazione: Potrebbe essere necessario spostare l'arredo per fare un cerchio; se non è possibile fare spostamenti (o non è possibile mantenere il distanziamento), si può eseguire in fila.

Livello di attività: Moderato – chiama i comandi velocemente per assicurarti che i bambini continuino a muoversi.

Collegamenti curricolari: Linguaggio orale e memoria

Come si gioca:

Ogni bambino/ragazzo si siede sulla sedia.

Il leader (un insegnante o un alunno) annuncia vari comandi che i bambini/ragazzi devono eseguire.

Comandi:

Hup: in piedi (pronunciando "Ooh") e seduti (pronunciando "Aah").

Hup sinistra: in piedi e muoviti di un passo a sinistra (tutti si muovono di un passo a sinistra).

Hup destra: tutti gli alunni sono in piedi e si muovono a destra.

Calpesta: gli alunni battono i piedi fino al prossimo comando.

Schiaffo alla sedia: gli alunni si alzano, danno un colpo alla sedia e si risiedono.

Ruota: gli alunni si alzano, camminano formando un cerchio attorno alla sedia e si risiedono.