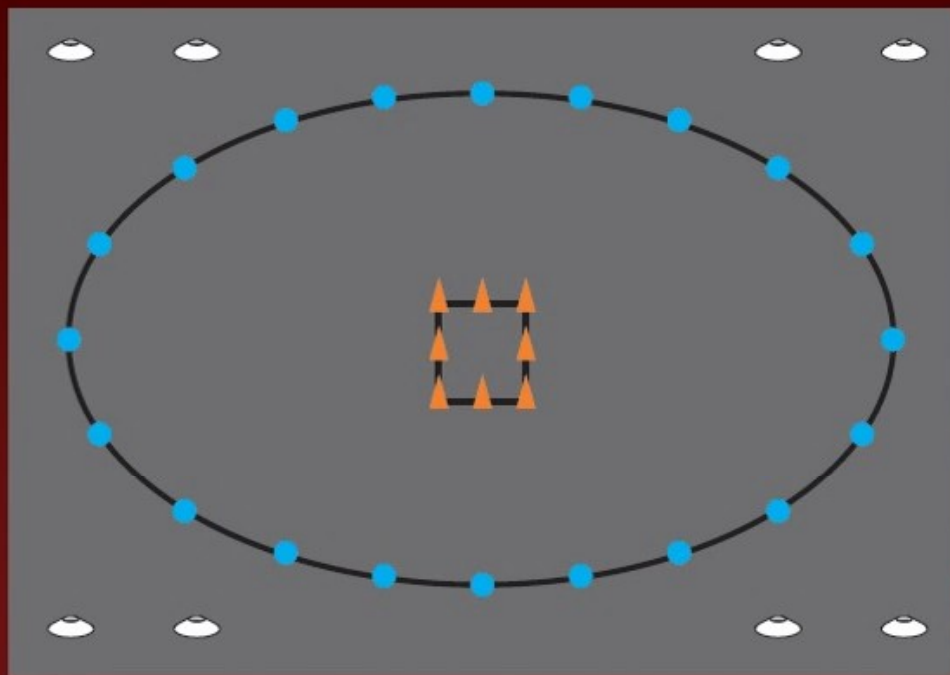


ISTRUZIONI

1. Usare i coni per tracciare un grande ovale: questa è la forma del giardino.
2. Aggiungere un rettangolo al centro dell'ovale, per rappresentare il tavolo da picnic della famiglia.



LEGENDA

- coni piccoli/giardino ▲ coni grandi/tavolo da picnic

QUANDO DICO SUPER, VOI DITE [POTERE].
SUPER [POTERE] SUPER [POTERE] SUPER [POTERE]

ISTRUZIONI

1. Giocare a rincorrersi: le bambine giocano in giardino. Intanto, distribuire una pettorina. Interrompere il gioco e spiegare quali sono le azioni da compiere se si viene toccati dalla bambina con la pettorina colorata.
2. Ricominciare il gioco, lasciare passare 20 secondi, quindi consegnare a una bambina una pettorina di un altro colore.
3. Ripetere fino a quando tutti i colori non saranno coinvolti nel gioco.

COMANDO	AZIONE
Verde = Passa attraverso gli oggetti	Correte lateralmente o all'indietro attraverso il tavolo da picnic.
Rosso = Bebè in fiamme	Muovete i piedi velocemente 5 volte sul posto gridando "Ahia!"
Bianco = Sposta gli oggetti con la mente	Correte verso una porta, prendete una palla e portatela in un'altra porta usando le mani o i piedi.
Giallo = Bebè forte	Mettetevi nella posizione della tavola (plank) in modo che un'altra giocatrice possa strisciare sotto.

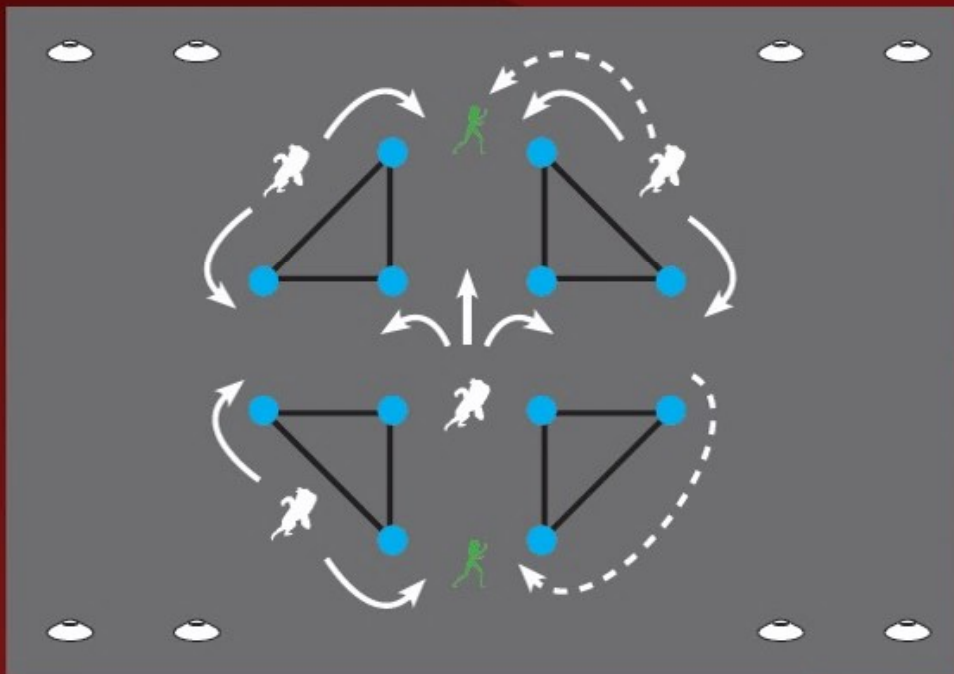
PROGRESSIONE

Dare una palla a tutte le bambine e ripetere il gioco; osservare come le bambine scelgono di incorporare la palla mentre si muovono nel giardino.


ISTRUZIONI

1. Le bambine si muovono per casa senza attraversare le quattro stanze.
2. Mentre le bambine giocano, distribuire pettorine gialle a 3 giocatrici. Queste bambine hanno il compito di rincorrere le altre. Quando toccano un'altra giocatrice, la bambina che è stata presa deve eseguire il comando.
3. Dare alle bambine il tempo di provare il movimento prima di aggiungere un altro colore/comando.

ISTRUZIONI



LEGENDA

● cono piccoli/stanze  bambine

COMANDO	AZIONE
Pettorina gialla = Reflux	Scappate dalla lava, correte una volta intorno alla casa il più velocemente possibile e continuate a giocare.
Pettorina rossa = Brick	Mettetevi nella posizione della tavola (plank) e aspettate che qualcuno passi sotto.
Pettorina blu = Voyd	Entrate in una delle stanze, uscite con un balzo laterale e continuate a giocare.
Pettorina verde = Screech	Entrate in una delle stanze, ruotate in cerchio e continuare a giocare. (Ricordate di girare in entrambe le direzioni!)
Nessuna pettorina = Siberius	Congelate le pettorine gialle, rosse, blu e verdi!

PROGRESSIONE

Dare a ogni bambina una palla e giocare di nuovo.

QUANDO DICO SUPER, VOI DITE [POTERE].

SUPER [POTERE] SUPER [POTERE] SUPER [POTERE]

QUANDO DICO SUPER, VOI DITE [POTERE].

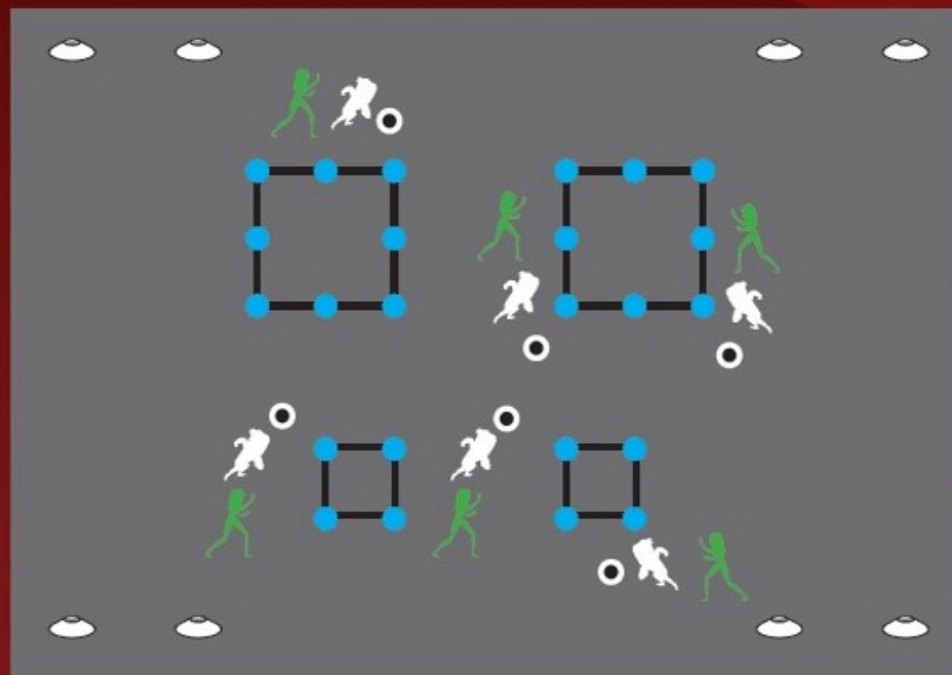
SUPER [POTERE] SUPER [POTERE] SUPER [POTERE]

L'AVVENTURA

Elastigirl attende in bici la sua prima missione. La sua tuta è dotata di una telecamera per registrare le sue azioni. L'attesa non è lunga: mentre osserva la cerimonia di inaugurazione del nuovo treno a levitazione, qualcosa va storto. Il treno si ferma e riparte nella direzione sbagliata. Elastigirl si precipita in soccorso!

Oggi l'attività consiste nel fermare il treno. Presto, Elastigirl deve fermare questo treno prima che deragli!

ISTRUZIONI



LEGENDA

- conetti piccoli
- palle
- 👤 bambine (squadra 1)
- 👤 bambine (squadra 2)

©Disney/Pixar

ISTRUZIONI

1. Le bambine formano delle coppie: una sarà il macchinista e l'altra una carrozza (entrambe con una palla).
2. Per familiarizzare con l'area, le bambine giocano a "fai come il capo". Ogni volta che l'allenatore batte le mani, le bambine si scambiano i ruoli e cambiano direzione.

Ecco che arriva Elastigirl:

3. La bambina 1 si mette davanti alla bambina 2 per rallentare il treno, mentre la bambina 2 si muove per la città cambiando direzione, cercando costantemente di allontanarsi dalla bambina 1.
4. La bambina 1 può attraversare gli edifici per spostarsi di fronte alla bambina 2 (il treno).
5. Le bambine possono giocare con la palla in mano o ai piedi.
6. Scambiare i ruoli una volta che la bambina 1 riesce a "fermare il treno".

PROGRESSIONE

Le bambine formano gruppi di tre. Due bambine formano il treno e si muovono in fila seguendo i binari (con una palla ciascuna). Queste due bambine possono scambiarsi i ruoli e cambiare la direzione del treno come desiderano. La terza bambina interpreta Elastigirl e cerca di fermare il treno.

QUANDO DICO SUPER, VOI DITE [POTERE].

SUPER [POTERE] SUPER [POTERE] SUPER [POTERE]

COMANDO	AZIONE
Mr. Incredibile (Bob Parr)	Irrompete di spalla attraversando un lato della trivella e uscendo dall'altro.
Elastigirl (Helen Parr)	Fermatevi sul posto, in equilibrio su una gamba e provate ad allungarvi per dare la mano a un'altra persona.
Flash	Accelerate da un'auto all'altra.
Violetta	Formate delle coppie: la numero 1 insegue la numero 2 per toccarla. Una volta toccata, la numero 2 si trova bloccata all'interno di un campo di forza: deve contare fino a 3 e poi inseguire la numero 1.
Jack-Jack	Prendete una palla (Jack-Jack) da una porta e posizionatela in un'altra porta (il passeggino di Jack-Jack), usando mani o piedi.

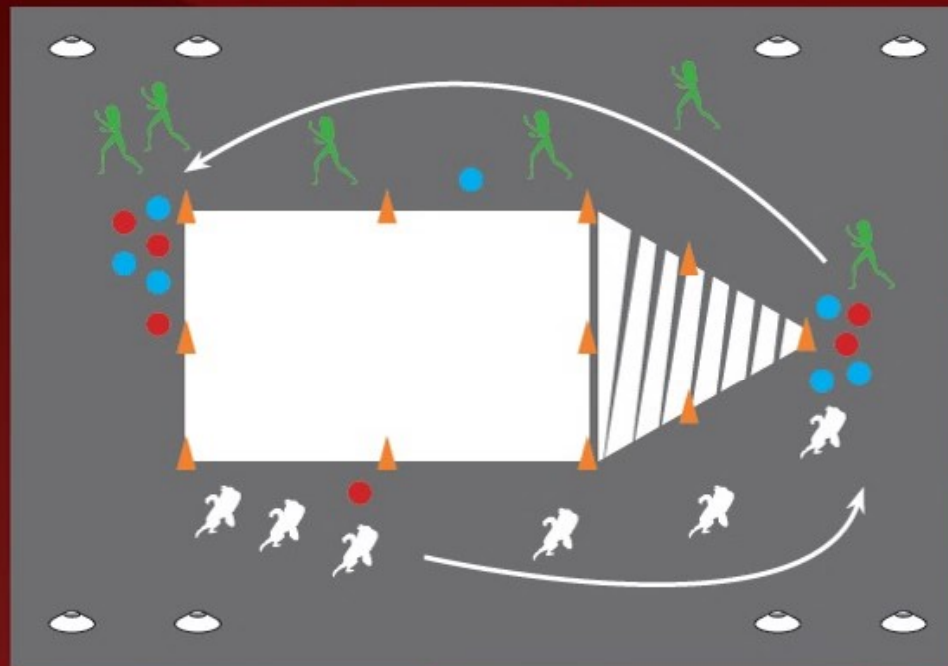
L'AVVENTURA

La trivella si sta avvicinando sempre di più al municipio senza accennare a rallentare! Nel suo percorso rompe i ponti, manda in frantumi le auto e fa crollare gli edifici. Improvvisamente compare in soccorso Siberius (Lucius Best). Il suo superpotere è quello di congelare qualsiasi cosa, per cui aiuta gli Incredibili a fermare la gigantesca trivella. Si muove rapidamente attorno alla trivella congelando tutto quello che incontra; oggi noi faremo lo stesso con la nostra trivella.

QUANDO DICO SUPER, VOI DITE [POTERE].
SUPER [POTERE] SUPER [POTERE] SUPER [POTERE]

ISTRUZIONI

1. Le bambine si dividono in due squadre.
2. La squadra 1 cerca di congelare la trivella raccogliendo i coni e portandoli davanti alla trivella.
3. La squadra 2 cerca di scongelare la trivella raccogliendo i coni davanti alla trivella e portandoli dietro.
4. SCOPO: La squadra 1 sarà in grado di portare tutti i coni davanti alla trivella per fermarne il movimento?
5. Le squadre giocano per 45 secondi, quindi si scambiano i ruoli.



LEGENDA

- coni grandi
- coni piccoli
- bambine (squadra 1)
- bambine (squadra 2)

PROGRESSIONI

Sostituire i coni con le palle:

- Le bambine possono usare le mani o i piedi per spostare le palle davanti o dietro la trivella, a seconda del loro ruolo.
- Le bambine ripetono il gioco, usando solo i piedi.