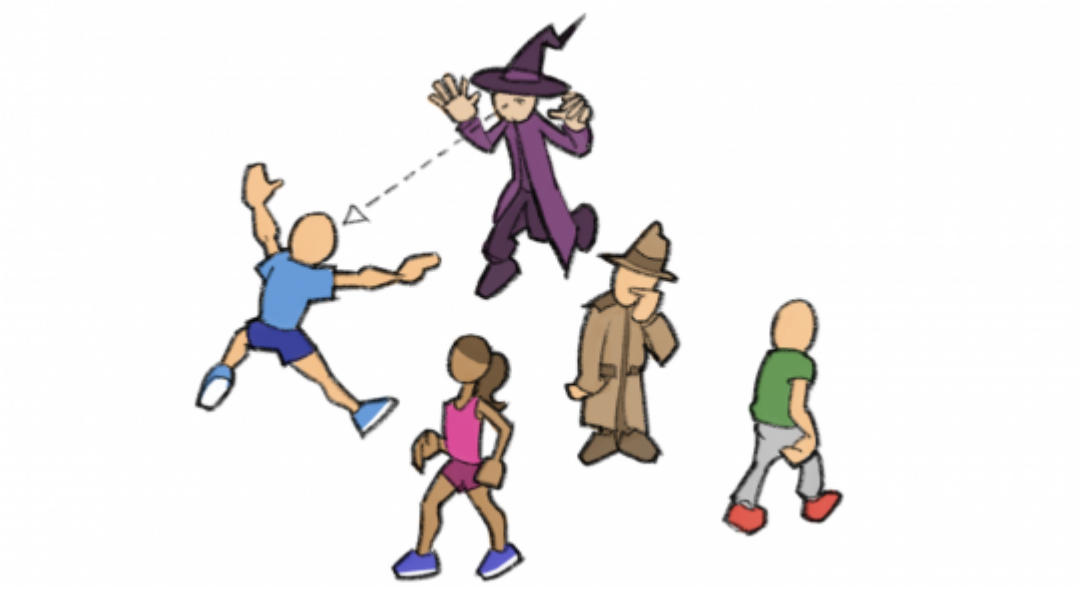
Giochi di transizione – In capanna: Occhiolino

Essere in grado di osservare, di realizzare in modo creativo dei movimenti e di integrare diversi tipi di spostamenti: Questo gioco tocca molti punti importanti.



Gli allievi formano un cerchio e chiudono gli occhi. L'insegnante nomina a voce un ispettore (studente A) e silenziosamente un mago (studente B). Gli studenti aprono gli occhi e iniziano a muoversi nello spazio. L'ispettore si sposta nello spazio e cerca di smascherare il mago il più rapidamente possibile.

Il mago ha il potere di far «impazzire» gli allievi facendo loro l'occhiolino quando i suoi occhi incontrano quelli di un compagno. Ma attenzione, non deve essere scoperto dall'ispettore! Gli allievi che sono stati fatti impazzire dal mago cambiano il loro comportamento e si spostano muovendosi in modo libero (creatività).

Il gioco finisce quando l'ispettore ha smascherato il mago.

Varianti

- Si aggiunge il ruolo della spia. Questo allievo ha la possibilità di riportare un allievo nel suo stato normale tramite un segno pattuito in precedenza (p. es. alzare il pollice). Attenzione: l'ispettore non deve vedere né conoscere il segno.
- Variare il metodo di spostamento: camminare, al galoppo, saltare come un canguro, ecc.