

STREGA COMANDA COLOR

La partita inizia con la strega che pronuncia la frase

strega comanda color... seguita dal nome di un colore (per esempio, strega comanda color verde).

A quel punto, gli altri giocatori dovranno cercare un oggetto del colore indicato e mettersi in salvo toccandolo. Compito della strega è catturare uno degli altri giocatori toccandolo prima che si sia messo in salvo. Il giocatore catturato diventa "strega" nel turno di gioco successivo.

SE ... SI VOLTASSE

I bimbi, girando in circolo, invitano un bambino o una bimba a voltarsi dalla parte opposta.

**Se ... "Luigi" si voltasse,
se un angelo lo baciasse,
viva rose e fior evviva il buon cantor.**

Alle parole *il buon cantor* battuta di mani e piroletta del bambino nominato che continua il girotondo voltato verso l'esterno.

Dopo « Luigi » viene invitato a voltarsi il bambino vicino, così continua il gioco fino a che tutti i bambini sono voltati.

Far notare che per i maschietti si canta *lo baciasse* mentre per le bambine si canta *la baciasse*.

Quando tutti i bambini sono voltati ritornano nella posizione di partenza cantando:

**Tutti insieme ci voltiamo (piroletta verso
l'interno) e il bel gioco ripetiamo,
viva rose e fior evviva il buon cantor.**

GIROTONDO

1. VERSIONE:

Giro giro tondo,
casca il mondo,
casca la terra;
tutti giù per terra.

2. VERSIONE:

Giro giro tondo,
un pezzo di pane tondo,
un mazzo di viole,
le diamo a chi le vuole;
le vuoleRobertino
che è ... il più piccino.¹

1 Fare una rima col nome del bambino

È COTTO IL PANE?

I bambini si prendono per mano e giocano legati in catena. Il capofila è il padrone della forneria dove lavorano tanti fornai per far cuocere il pane. Il serrafila è il compratore. Quest'ultimo domanda al primo:

- Fornaio è cotto il pane?
- Sì, ma è un po' bruciato.
- Chi è stato?

Il capofila dice il nome del compagno vicino.

Tutti i bambini, mentre passano sotto le braccia del compagno, responsabile della bruciatura del pane, cantano:

**Povero ... Luigi, legato alle catene, dovrà subir le
pene della prigion**

Il bimbo rimane incatenato, voltato in direzione opposta. Il gioco riprende fino a che i bimbi sono tutti incatenati. Dopo questo primo procedimento avviene la liberazione dei prigionieri. Il serrafila domanda al padrone della bottega:

- È cotto il pane?
- È cotto bene.

Il bimbo incatenato, viene liberato col movimento inverso di quello fatto prima per la catena, così per tutti gli altri.

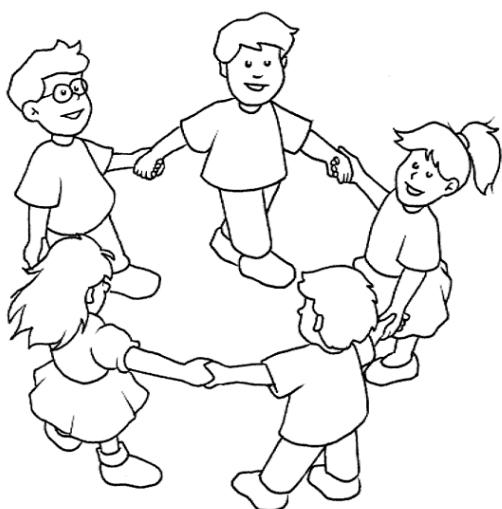
STREGA COMANDA COLOR



SE SI VOLTASSE



GIROTONDO



È COTTO IL PANE?

