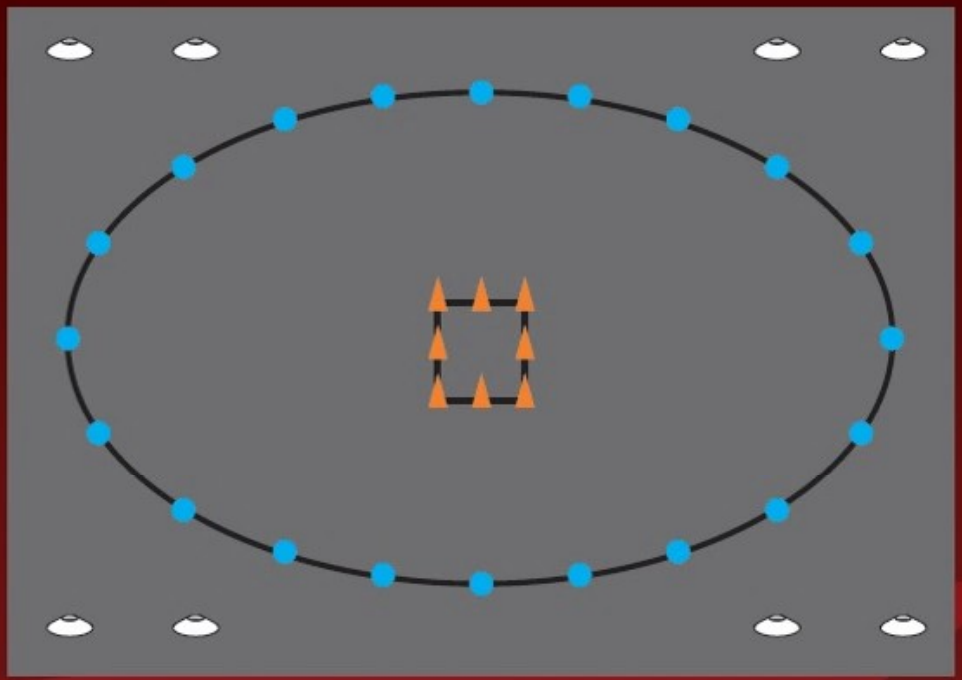
ISTRUZIONI

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

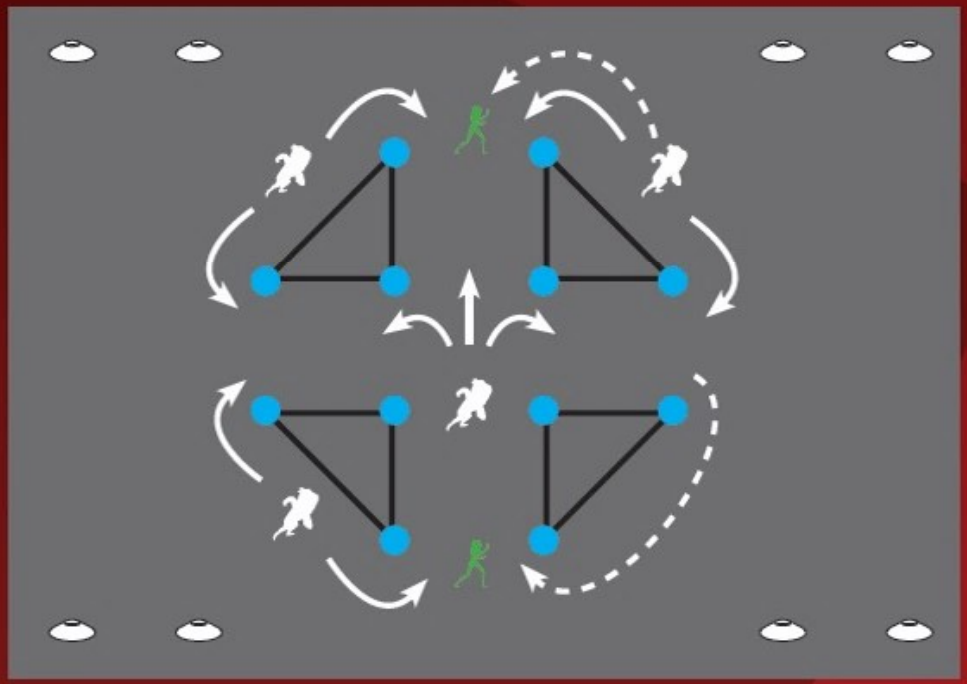
Dare una palla a tutte le bambine e ripetere il gioco; osservare come le bambine scelgono di incorporare la palla mentre si muovono nel giardino.

©Disney/Pixar

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

coni 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]

©Disney/Pixar

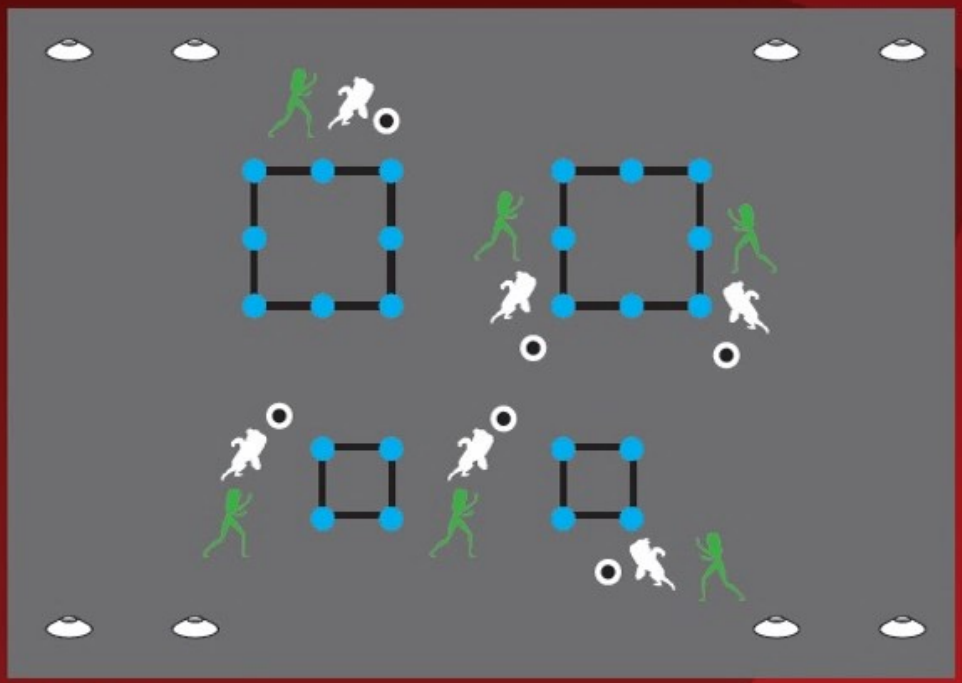
QUANDO DICO SUPER, VOI DITE [POTERE].
SUPER [POTERE] SUPER [POTERE] SUPER [POTERE]

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

- coni 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.

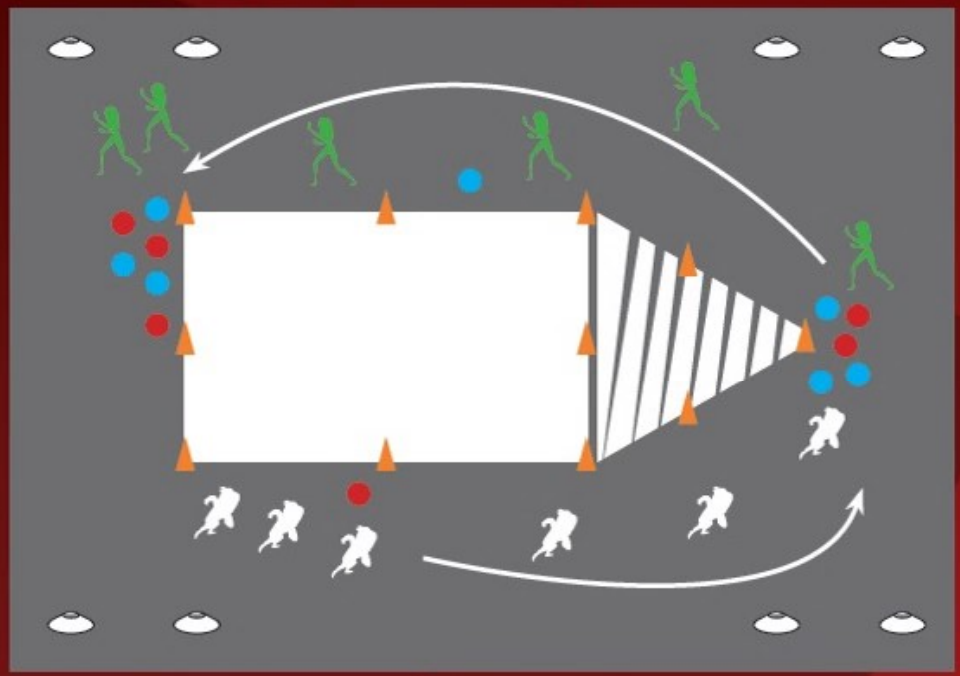
L'AVVENTURA

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)

©Disney/Pixar

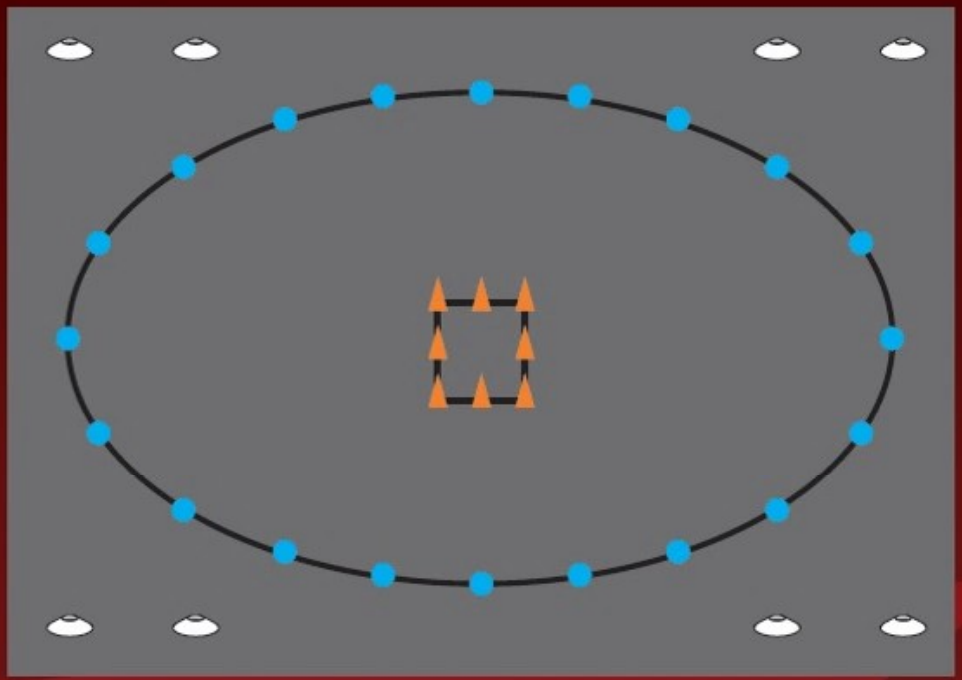
PROGRESSIONI

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.

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

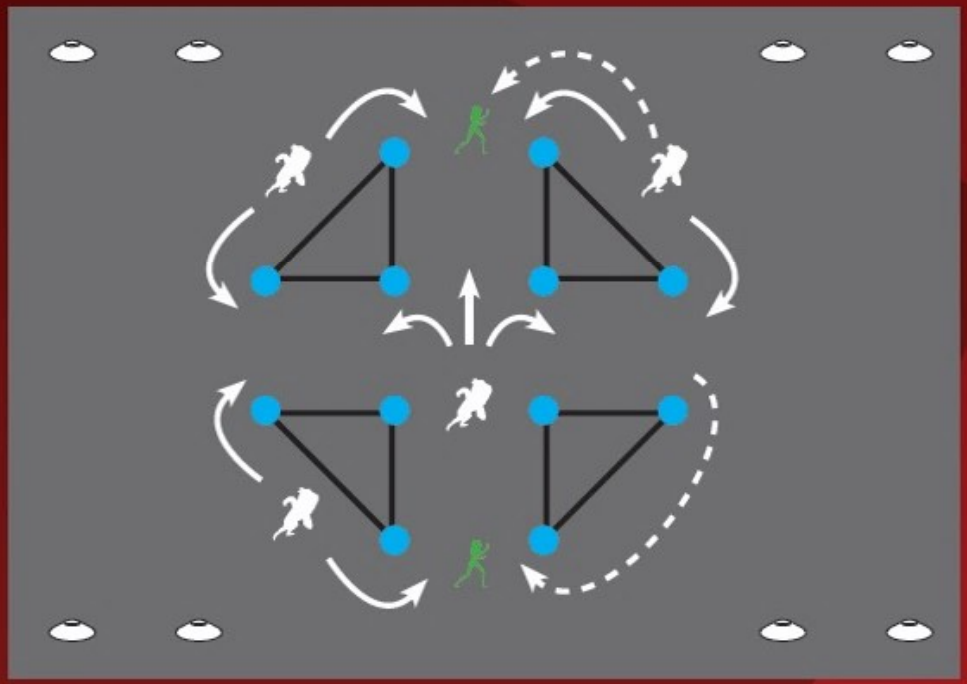
Dare una palla a tutte le bambine e ripetere il gioco; osservare come le bambine scelgono di incorporare la palla mentre si muovono nel giardino.

©Disney/Pixar

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

coni 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]

©Disney/Pixar

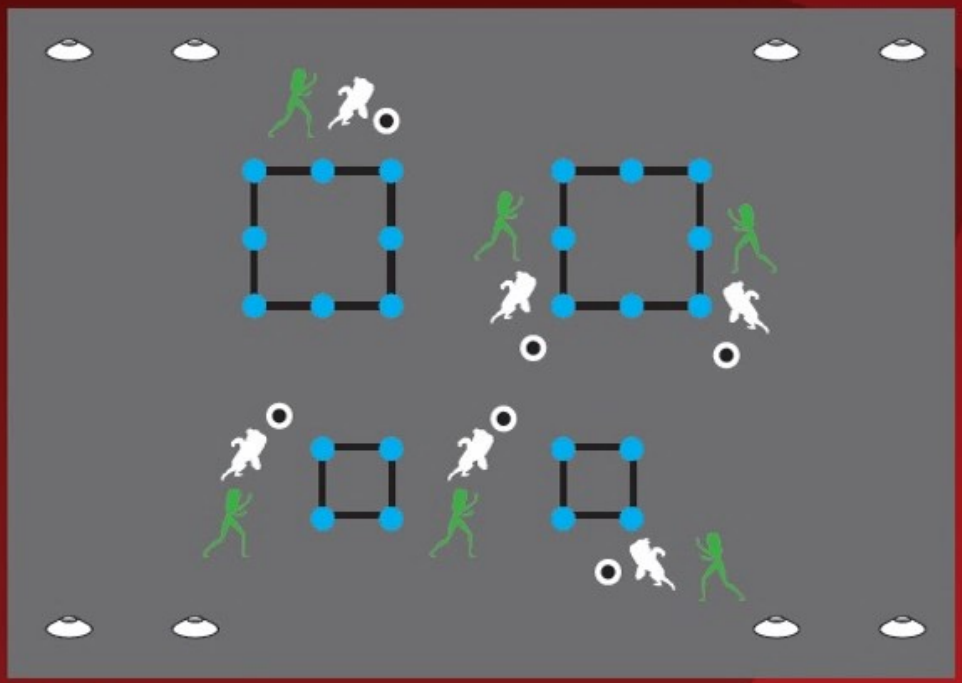
QUANDO DICO SUPER, VOI DITE [POTERE].
SUPER [POTERE] SUPER [POTERE] SUPER [POTERE]

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

- coni 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.

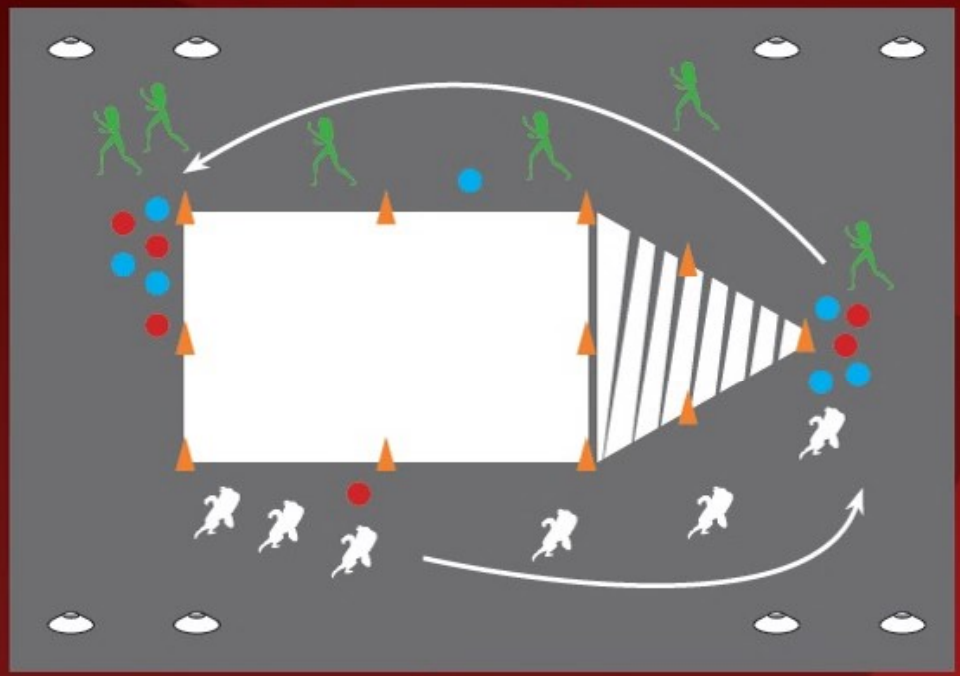
L'AVVENTURA

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)

©Disney/Pixar

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.