

GIOCO DELLA CAMPANA.

In cortile si fa con il gesso un disegno **di 10** caselle.

Il bambino, da una certa distanza, deve lanciare un sassolino nella casella numero **1**;

poi salta (se riesce su un piede solo) fino al numero **10**.

Arrivato **al 10** si può riposare un poco, poi deve tornare alla partenza saltando.

Prima di uscire dal gioco deve raccogliere il sassolino.

Continua il gioco lanciando il sassolino sul numero successivo, 2,3,4,5... fino al **10**

Chi calpesta le righe resta fermo un giro.

Chi completa tutte le caselle vince!

Il gioco si può disegnare con del nastro carta...e il sassolino sostituire con un bottone.

