

# IL TRENO IMPAZZITO

<https://www.joyofmovinghandbook.com/it/joy-of-moving/per-l-efficienza-fisica/il-treno-impazzito>

<https://www.joyofmovinghandbook.com/it/joy-of-moving/per-l-efficienza-fisica/il-treno-impazzito-0>

## Cosa serve?

### Senza Materiale

Divisi a gruppi di 4 o 5, i bambini si dispongono in fila e formano un treno. Cingendo con le mani i fianchi del compagno che è avanti a loro.

La testa del treno cerca di collegarsi alle code degli altri treni, che a loro volta provano a non farsi raggiungere.

Tutti hanno uno stesso obiettivo: prendere e non farsi prendere.

Se un treno riesce a unirsi ad un altro, se ne forma uno unico, che cercherà a sua volta ad allacciarsi a un altro treno.

Al termine si realizzerà un unico treno molto lungo; quando ciò avverrà, la parte iniziale tenterà di unirsi alla parte finale del treno(quando questo avverrà, il gioco avrà termine)

## EVOLUZIONE DEL GIOCO

-variare gli schemi motori: compiere i tentativi di aggancio ai treni solo marciando e, a un cenno dell'Educatore, correndo

-variare le modalità di corsa: su avampiedi, sui talloni....

-variare la direzione di corsa: i treni fanno manovra marciando all'indietro

-variare l'altezza dello spostamento: i treni passano sotto una galleria bassa(i bambini si spostano con le gambe piegate), molto bassa(quadrupedia), bassissima(strisciano tenendo i piedi del compagno davanti)

-Variare la velocità: il treno fa fatica perché c'è una lunga salita, o perché sono saliti tanti passeggeri ed i vagoni sono pesantissimi. Oppure il treno è vispo ed allegro perché è stato dotato di un motore più importante.

-spostarsi in condizioni di disequilibrio: il treno è "zoppo" e va solo su una rotaia, cioè i bambini devono camminare o correre lateralmente, allacciati fianco a fianco con le braccia rivolti nella stessa direzione, o a fronte alternata