

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 posizionalatela in un'altra porta (il passeggino di Jack-Jack), usando mani o piedi.

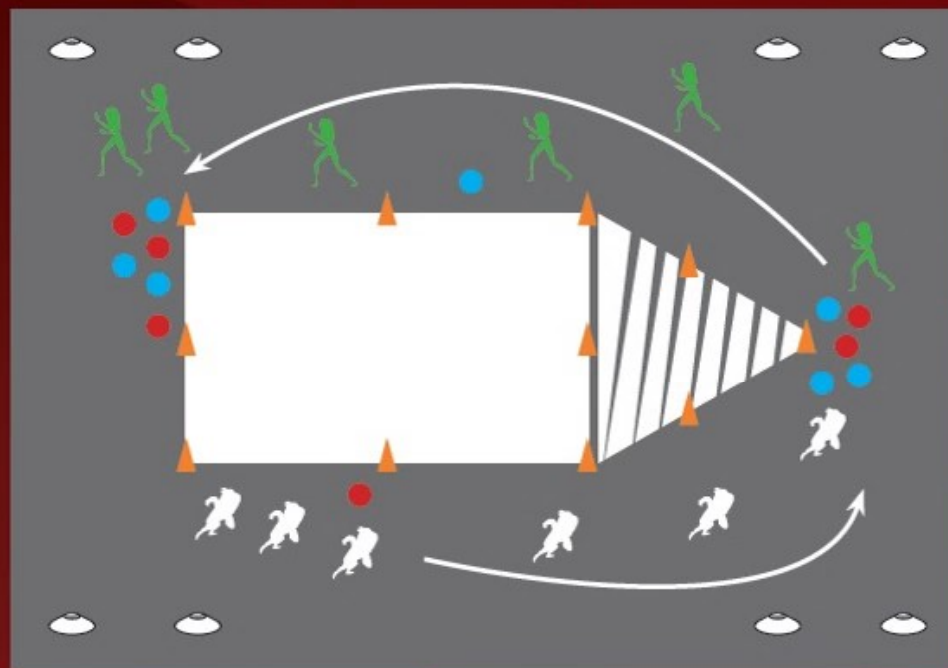
## L'AVVENTURA

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)

### 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.