

JOCS INFANTILS D'ARREU DEL MÓN

Base de dades

AFIKOMAN

EDAT:

TIPUS DE JOC: familiar

PROCEDÈNCIA: Israel

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: S'hi juga per la Pasqua Jueva. És un joc familiar. Després de la celebració religiosa i del menjar, els nens busquen un pa de Pasqua que els grans han amagat abans de sopar. El nen que el trobi rep un regal.

A SEGUIR EL REI

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els jugadors van en filera. El que va davant, és el rei. Tot el que fa el rei, s'ha d'imitar.

PILOTA PRESONERA

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: França

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: Es tracta d'un joc molt senzill. Hi ha dos equips. Hi ha uns límits que són a la mateixa distància (cal no passar-los). Hi ha una zona per als presoners. Cal tirar la pilota al camp contrari i tocar un adversari. Atenció! No cal pas que la pilota boti una o moltes vegades abans de tocar l'adversari. Quan toquen una persona del vostre equip, travessa i va a la presó, li passen la pilota i des de la presó ha de tocar algú de l'equip contrari per alliberar-se. Guanya l'equip que aconsegueix de tocar tot l'equip contrari.

CARAWAY

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Federació Russa - Novosibirsk

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els infants formen un cercle. Cal que mantinguin les mans agafades tota l'estona. Un nen para dins del cercle, movent-se en direcció oposada a la resta. Es van movent mentre canten. El del mig, arribat aquest punt tracta de separar algú. Si ho aconsegueix, l'altre para i

ell torna al cercle. És un joc molt sorollós. Es pot cantar de pressa o a poc a poc.

CUCUT DE LA PEDRA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es tira la pedra el màxim de lluny perquè el que para la vagi a buscar. Mentrestant tots els altres s'amaguen. Quan torna al lloc estipulat intenta veure'ls. A mida que els veu va dient: "Un, dos, tres, el... i va enumerant tots els jugadors. Si un aconsegueix arribar al lloc sense ser vist, pot dir: "Salvat per tots".

CUCUT DEL MAL

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El que para persegueix els jugadors, quan en toca algun en alguna part del seu cos, aquest ha de parar i persegueix els altres posant-se la mà al lloc on l'han tocat. I anar seguint...

CUCUT DEL SALVATORI

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un para i té dos ajudants. El que para empaita als que juguen, quan n'agafa un el porta en un espai que representa la presó. Els dos ajudants fan de vigilants perquè no s'escapin. Els altres nens poden anar a salvar, sempre que no hi hagi el perseguidor a prop. Se salva tocant la mà, però si l'ajudant toca el presoner, aquest es torna a quedar. Acaba el joc quan han atrapat tothom.

EL COCHERITO LERÉ

EDAT:

TIPUS DE JOC: corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: Es roda normal i quan es diu "leré" s'aixeca la corda amunt i el nen que salta s'ajup. A cadalletra del nom Maria s'aixeca la corda amunt.

EL PATIO DE MI CASA

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquesta és la cançó de la rotllana i pot ser que la lletra no sigui exacta. Es donen voltes i quan es diu "el demonio va a pasar" passa un pel mig donant volta a la rotllana a peu coixet i allà on acaba serà el pròxim dimoni.

EL PISOTÓN DEL REY

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: En rotllana es canta: "El pisotón del rey". Quan s'acaba, el rei ha de fer un salt cap el seu company i trepitjar-lo. Si el trepitja, queda eliminat. El que salta pot fer veure que salta i enganyar l'altre i si aquest es mou, queda també eliminat. És un joc de velocitat de reacció.

EL SABATOT

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els nens en rotllana canten mentre un nen va voltant amb una sabata i la posa darrere d'algun company. I quan diuen, qui s'ha pixat al llit? El que té la sabata al darrere s'aixeca i persegueix al qui li ha posat. Si no l'atrapa, ell dona la volta a la rotllana.

EL SOLDAT PLANTAT

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El que para persegueix a tos, quan en toca algun, aquest s'ha de quedar quiet i braços en creu. També es pot salvar tocant la mà del plantat o bé passant-li per entremig de les cames.

ELS SOLDATS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Per parelles, agafats amb les dues mans però creuant-les, s'avança a pas lleuger i saltant i es canta la cançó.

GIRAR LA CORDA

EDAT:

TIPUS DE JOC: corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: Hi ha un nen que té la corda i tots els altres nens són al seu voltant. Quan comença a fer girar la corda, tots el que l'envolten intenten saltar. El que s'enganxa, para.

GOGOIM

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Israel

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: llavors de préssec

DESCRIPCIÓ: S'hi juga amb llavors de préssec. Cada nen posa les seves llavors de préssec en un cercle a terra. Cada nen per torn tira una llavor al cercle. Es queda amb les llavors que ha aconseguit treure del cercle.

X-NEN

EDAT:

TIPUS DE JOC: dibuixat a terra

PROCEDÈNCIA: Israel

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Damunt del terra es dibuixen amb guis diversos quadrats. Al primer s'hi escriu X (ics), al segon, Nen, al tercer, Nena, al quart, Color, al cinquè, Lletra, al sisè, Nombre, al setè, Animal i al darrer, Fi. El joc consisteix en saltar de diferents maneres sobre cada quadrat i dir la paraula corresponent al quadrat, llevat del primer i del darrer. Per exemple: Ics, Pere, Maria, Blau, Ema, Tres, Ruc, Fi. Primera volta del joc: Els nens salten amb un peu a dins de cada quadrat i un altre salt fora (amb un sol peu). Cada vegada que salten sobre un quadrat han de dir el nom. Després salten i diuen dues paraules a cada quadrat. Per ex.: Ics, Ics, Pere, Pere, Maria, Maria, etc., Fi, Fi. Així fins a cinc noms per quadrat. Segona volta: Aquest cop se salta amb un sol peu, primer un nom, després fins a un total de cinc noms. Tercera volta: Se salta de Fi fins a Ics, amb el mateix sistema de noms. O sigui, se salta enrere. Quarta volta: Se salta amb els ulls tancats. Els nens són eliminats si s'obliden de dir un nom a temps o no salten sobre el quadrat. Els quadrats es poden modificar o allargar. Per exemple: dibuixar un quadrat de més amb noms de Països, Ciutats, Flors, etc.

JOCS RITUALS

EDAT:

TIPUS DE JOC: dibuixat a terra

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquests jocs solen ser individuals. Cada nen se'ls inventa, quan passa per damunt d'un dibuix. Pot ser també que un grup de nens hi jugui. Es poden pintar al terra cercles grans, ratlles, corbes, quadrats ... Tot això pot ser casa, camins, coves... Poden ser jocs de circuit, de passar de cercle a cercle, de passar exactament per sobre la ratlla, de no trepitjar ratlla... Recordeu el joc "Qui xafa ratlla, xafa medalla"

LA CADENA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: 1a versió: El qui para toca un company. Es donen la mà fins que en toquen un altre i així s'allarga la cadena. No val a tocar algú si la cadena està trencada. 2a versió: La cadena es pot partir per grups de dos, de tres, de quatre. Així el joc és més ràpid.

LA CUETA D'ABADEJO

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els nens asseguts en una rotllana. Un para fent de mare i donant voltes per fora la rotllana. Mantenen un diàleg cantant Els indiscolinats fills, sense un ordre determinat, es van manifestant contraris a dormir dient coses com: -No tinc son! -Mare vull beure! ... i tot allò que se'ls acudeix mentre no sigui "dormir" que consisteix en baixar el cap a prop les cames creuades i tapar-se els ulls per no veure res. La mare els toca el cap per fer dormir els que protesten, fins que tots ho fan, llavors deixa l'objecte (ortiginalment era una sabata del seu peu) que porta a la mà, al darrera d'un dels jugadors i diu: "Qui s'ha fet pipí al llit?" Qui trobi l'objecte al darrera s'aixecarà i correrà voltant la rotllana i intentant agafar la "mare" que per salvar-se haurà d'asseure's al lloc que ha deixat lliure el "fill" abans que aquest l'agafi.

LA XARRANCA (MARELLE)

EDAT:

TIPUS DE JOC: dibuixat a terra

PROCEDÈNCIA: França

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: un palet i un guix

DESCRIPCIÓ: - dibuixar la marelle. - tirar el palet a l'1, després saltar-hi a peu coix. Als llocs on hi ha dues caselles, cal posar-hi els peus a sobre sense depassar-ne el límit. Quan arribes a les dues

últimes caselles (7 i 8) has de saltar i girar-te.

LA PUÇA

EDAT:

TIPUS DE JOC: taula

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Garrotxa

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es col·loquen al voltant d'una taula gran recoberta d'una manta. Al centre s'hi col·loca un got o una tassa. Cada jugador té un botó gros i un cert nombre (4 o 5 és suficient) de botons més petits. Per torn cada jugador farà saltar un botó dels petits pressionant damunt d'ell per un costat amb el botó gros -la manta facilita el salt- i intentarà fer-lo entrar dintre el got. Qui primer ha fet entrar els seus botons al got guanya.

LA RATETA

EDAT:

TIPUS DE JOC: precisió

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Amb un mirall o vidre s'aprofiten els raigs solars i s'envien a la paret i el contrincant intenta atrapar el reflex del sol a la paret.

LA SARDANA DE L'AVELLANA

EDAT: de 1 a 5

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Garrotxa

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es fa una rotllana i es van donar voltes i quan es diu "gana" i "poll" tots s'ajupen.

LA SETMANA

EDAT:

TIPUS DE JOC: dibuixat a terra

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es dibuixa al terra un quadriculat de 3x3, és a dir 9 caselles. Es numeren de l'u al nou, encerclant el 3, el 6 i el 9, que seran les zones de descans. Comença un nen a tirar el palet (Un trosset de rajola de ceràmica que llisca sobre terra rugós) al nombre 1 i a peu coix el xuta cap al 2, fins a arribar al 3 que es descansa. Es continua a peu coix fins el 6, es descansa i llavors s'arriba fins el 9. Del 9 es tira el palet a fora i al davant i es trepitja amb una, dues o tres passes. Si el jugador no ha fallat, ara seguir tirant el palet al nombre 2, i així fins a arribar al nombre 9. Quan s'ha fet tot això, amb els ulls tancats, es comença a passar per tot el recorregut entrant a l'u, mirant, entrant al 2

amb ulls tancats, després mirant ... fins al 9. Ni el jugador ni el palet poden trepitjar ratlla.

LA SETMANA

EDAT:

TIPUS DE JOC: saltar a corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els dos nens que estan rodant, agafen la corda ben tibada i comencen tenint la corda en la posició més baixa. Els que salten passen per sobre dient els dies de la setmana. Cada dia que passa, la corda puja més amunt.

L'AVIÓ

EDAT:

TIPUS DE JOC: dibuixat a terra

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es dibuixa un avió al terra tal com s'indica en el gràfic. Es comença tirant el palet al nombre 1 i es salta a peu coix fins al 3, al 4 i al 5 s'hi posen les dues cames, al 6 peu coix i al 7 i al 8 tornar a posar les dues cames. Llavors es gira i continua el mateix recorregut fins a l'u. Continua el joc tirant el palet al 2 ... En aquest joc hi ha variants que els mateixos nens diuen.

JOC DE LES GOMES ELÀSTIQUES

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest joc és recollit d'uns infants que hi jugaven al carrer a Tailàndia. El joc consisteix en llançar les gomes per torns. Cada cop que una goma va a parar a sobre de la d'un company, el jugador es queda les dues.

L'ESCARABAT BUM-BUM

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El que para està de cara a la paret i diu "Un, dos, tres, escarabat bum bum". Els altres estan a una distància de 5 a 10 m. Mentre el que para diu la frase, tots els nens intenten avançar sense ser vistos. Si els veuen han de recular fins al principi..

ESCARABAT BUM-BUN

EDAT: de 2 a 5

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Garrotxa

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest joc és per a nens i nenes molt petits (2-5 anys). Un adult assegut es col·loca l'infant a la falda de boca terrosa i mentre li va donant copets amb la mà a l'esquena va cantant la cançó. Amb el darrer vers, algú dels presents ha de clavar un pessic al cul de la criatura, la qual anirà anomenant els presents fins endevinar qui ha estat.

PALS

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Israel

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 3 pals

DESCRIPCIÓ: Conviene que los niños jueguen en tierra este juego y no sobre baldosas. Se ponen a distancia tres palos sobre la tierra. Luego los niños tratan de saltar por sobre los tres palos. Luego que todos los niños han logrado saltar, se agranda la distancia entre los palos. Así van siendo eliminados los niños, hasta que el ultimo pierde.

PIES QUIETOS

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: Es posen els nens en rotllana i un nen al centre amb una pilota. El nen tira la pilota enlaire dient el nombre d'un dels seus companys. Tots els altres s'escapen i el que han dit el seu nombre intenta agafar la pilota el més ràpid possible. Quan ja la té diu: "Pies quietos" i tots els altres s'han d'aturar. Fa tres llargues passes en direcció al que té més a prop i li llança la pilota intentant tocar-lo. Si el toca, llavors aquest para.

EL RIU

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Federació Russa

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Segur que teniu alguna cançó sobre un riu, useu-la. "How does a river flow? This fast, this slow". La gràcia està en canviar el tempo de sobte. La classe està dreta en una fila, per parelles, agafant-se les mans; han d'aixecar els braços o abaixar-los cada vegada. Mentre canten, la primera parella ha de passar corrent entre la fila, tan de pressa o tan a poc a poc com canten. Si alcen els braços, la parella pot correr normalment, si els abaixen, han d'ajupir-se. Quan arriben al

final de la fila la parella següent passarà corrent ente la fila. Hi juguem pares i nens junts.

BALDUFA

EDAT:

TIPUS DE JOC: baldufa

PROCEDÈNCIA: Israel

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una baldufa especial

DESCRIPCIÓ: S'hi juga, generalment durant les festes jueves de Hanukah (al desembre). Es tracta d'una baldufa de sis cares, que es fa girar amb els dits. La baldufa cau sobre una de les cares. Els nens apostes de quina cara caurà. Una altra variant: A cada cara de la baldufa hi ha escrita la primera lletra d'una frase de la festa de Hanuka: "Nes Gadol Haia Po" (en hebreu vol dir: aquí hi ha hagut un gran miracle). O sigui: N, G, H, P. A les altres dues cares hi ha un dibuix d'un canelobre jueu i a l'altre una Estrella de David. Els nens aposten, per exemple per figuretes. Llavors, al nen a qui li toca, ha de dir una paraula que comenci per la lletra de la cara que ha sortit. Si no la diu perd, i tampoc no es pot dir una paraula que ja s'hagi dit abans. Si surt el canelobre o l'Estrella de David, guanya directament.

SI LA BARQUETA ES TOMBA

EDAT:

TIPUS DE JOC: saltar a corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: En els dos primers versos la corda es balanceja per baix i el que salta, l'ha d'anar travessant. Quan comença el tercer vers s'alça la corda rodant normal fins el final.

TE LA QUEDES

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un para i tots els altres s'escapen. Quan el que para toca a algú, deixa de parar i continua el joc de la mateixa manera. Aquest joc ara se'n diu "la peste" i per evitar que et toquin, ara diuen "anti". (El títol correspon a la frase que diu el perseguidor quan toca un company. En altres llocs la frase és: "Te l'emportes". "N'ets", etc).

TERRA, MAR, AIRE

EDAT:

TIPUS DE JOC: dibuixat a terra

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest joc és ideal per a patis que tenen bancs de pedra. Es pot pintar al terra galledes i pales que simbolitzaran la terra, més enllà es dibuixen peixos, que representaran el mar i damunt el banc s'hi dibuixen els ocells que ens donaran l'imatge de l'aire. Quan la mestra diu terra, mar o aire, els nens s'han de situar en el lloc adient.

TRENCAR FILS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest joc és com el "Te la quedes" però qui passa pel mig del perseguidor i el perseguit trenca el fil i llavors el perseguidor es dirigeix cap a ell. És un joc molt àgil, i el que te ganes de moviment, en té.

ES POT MENJAR - NO ES POT MENJAR

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Federació Russa

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Uns quants estan al voltant del qui para. Aquest dóna la pilota a un mentre li diu una cosa. Si aquesta cosa es pot menjar, ha d'agafar la pilota, si no es pot menjar, ha de continuar quiet. Si l'agafa quan és una cosa que no es menja, com per exemple, cadira, para. I si no l'agafa i era una cosa de menjar, també para. D'aquest joc en tenim diverses variants.

AIGUA I FOC

EDAT:

TIPUS DE JOC: interior

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els nens en trien un que surt de l'habitació. Els altres amaguen un objecte. El que ha sortit l'ha de trobar. Quan entra a l'habitació, els nens li aniran dient "Aigua" si es troba lluny de l'objecte i "Foc" si n'és a prop. El "buscador" ha de trobar l'objecte. Si ho aconsegueix té el dret de triar un nen per continuar el joc.

MARCO POLO

EDAT:

TIPUS DE JOC: piscina

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un dels infants para. Amb els ulls tancats crida "Marco!" Els altres constesten

"Polo!" El que para neda cap a un altre nen. Si l'atrapa, ha de dir el seu nom. Si l'endevina, l'infant atrapat serà qui parerà..

SEVEN UP

EDAT:

TIPUS DE JOC: interior

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: La nostra part d'Arizona és al desert. Només hi plou de 15 a 20 cm per any. Ens agraden els dies de pluja! Un joc que agrada de jugar a la mainada a l'escola els dies de pluja es diu "Seven up". Els dies de pluja no podem sortir a jugar a l'hora d'esbarjo. Els infants, a canvi, seuen als seus pupitres. El mestre en tria set que paren. Llavors el mestre diu: "Polzes amunt!" Els que estan asseguts es queden amb les cares tapades pels braços plegats, de manera que no hi poden veure. Tanquen el puny deixant el polze amunt. Els que paren, de puntetes i sense fer soroll toquen el polze d'un i tornen al davant de la classe. El mestre diu "Seven up!". Tothom mira i els que han estat tocats tracten d'endevinar qui els ha tocat el polze. Si ho endevinen, paren i els altres seuen.

PAÏSOS

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els infants están asseguts en un cercle. Al mig hi seu el qui para que té una pilota a la mà. Tira la pilota a l'aire al mateix temps que diu un país. El nen que té el nom d'aquest país ha de correr a agafar la pilota abans no caigui a terra. Si no ho aconsegueix és eliminat. El qui para ha d'anar dient tots els països que els altres jugadors han triat. Guanya el que agafa la pilota més vegades.

L'OMBRA

EDAT: de 6 a 12

TIPUS DE JOC: d'atrapar

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els alumnes es col·loquen per parelles. Un alumne va corrent per la pista i el seu company fa "l'ombra" imitant tots els moviments del primer: salts, moviments de braços, canvis de direcció i d'esentit, parades i tot allò que se'ls ocorreixi als alumnes.

RELLEUS

EDAT: els més gr

TIPUS DE JOC: d'aniversari

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: És divertit per als més grans. Necessiteu dos equips iguals. Cada nen/nena necessita un escuradents. Cada equip necessita un "salvavides" que serà un caramel amb un forat al mig. Cada jugador ha de passar el caramel salvavides del seu escuradents, que té a la boca, a l'escuradents del jugador següent. No val a jugar amb les mans! L'escuradents es belluga. El salvavides rellisca. Els nens i nenes fan cares divertides **DE DEBÒ!** Encara és més divertit quan a la fila están intercalats nens i nenes.

INELUSUL

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Una rotllana de nens. Un està dret amb els ulls aclucats o tapats, d'esquena als altres. Els infants estiren els braços cap al centre del cercle, ensenyant els dits d'un en un. El que dirigeix el joc fa girar un dit damunt els altres infants; n'empeny un i diu: Endevina de qui és el dit que t'he posat a sobre? El que duu els ulls tapats ha d'endevinar de qui és el dit triat. Pot tocar el nen per reconèixer-lo. Si l'endevina es canvia amb l'altre. Si no el reconeix, el joc torna a començar amb la mateixa fórmula.

BULLDOGS

EDAT:

TIPUS DE JOC: d'atrapar

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es col·loca els infants en fila en un extrem d'un pati, per exemple una pista de bàsquet, de cara al centre. Es col·loca el que farà de bulldog davant la fila i cridarà la paraula "BULLDOG". En aquest moment surten tots cap a l'altre extrem, o sigui a la línia final de la pista. El bulldog atrapa un altre company i aquest l'ajudarà a atrapar-ne d'altres, cada un n'atrapa un altre. Aquell que arriba a la línia sense que el toquin se salva, i es torna a repetir a l'altre extrem fins que estan tots atrapats.

EL CAP DEL MONSTRE

EDAT: més de 4

TIPUS DE JOC: d'atrapar

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: "Fa molt de temps, quan els nostres ancestres de les caveres volien desprestigiar algú, anaven a comprar a cal bruixot local, el qual els venia un Cap de Monstre. Aleshores, ràpidament el col·locaven sobre el cap de la seva víctima i aquest es transformava en monstre, i no

podia treure's el malefici fins que ell feia el mateix amb un altre innocent que passés per allà". Aquesta és la història que el mestre pot explicar als alumnes abans de presentar el Cap del Monstre (un barret, una gorra o quelcom per l'estil), que lliurarà a un voluntari, el qual, emulant aquests hipotètics cavernícoles, empaitarà els seus companys intentant col·locar-los el Cap del Monstre. Aquell que el porti posat perseguirà els altres. Variant: Amb uns quants "Caps" (barrets) el monstre col·locarà el cap a la seva víctima i anirà a buscar un altre barret i continuarà perseguint altres víctimes. D'aquesta manera el nombre de monstres s'eleva de manera proporcional al nombre de víctimes que han rebut un barret al cap en no poder-se escapar. També es poden utilitzar cercols.

CONGELATORS

EDAT: més de 4

TIPUS DE JOC: d'atrapar

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es distribueixen lliurement per l'espai. Es trien dos jugadors, que seran els "Congelators", és a dir, que perseguiran els altres i quan els atrapin s'hauran de quedar copngelats, com estàtues de glaç. Al mateix temps, es triarà un altre jugador que serà el "Sol", i tindrà la funció d'anar descongelant les estàtues gelades. Guanya el jugador que no ha estat mai congelat.

EL SALVAVIDES

EDAT: de 4 a 7

TIPUS DE JOC: d'atrapar

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: En la introducció del joc, el mestre explica que a partir d'ara, tot el que és terra, es transforma en "aigua" i que ells seran banyistes contents que faran les activitats que se'ls acudeixi. El professor serà el Salvavides de la platja que ho vigilarà tot amb els seus llargavistes, i avisarà quan hi hagi algun perill, com poden ser els TAURONS!!, enfront dels quals hauran de pujar ràpidament als "bots" (matalassos) i ajudar els seus companys a escapar d'aquells perillous animals. Quan el perill s'alluny, el Salvavides avisarà amb un senyal que ja poden tornar a jugar a l'aigua. S'hi aniran afegint altres variants, com poden ser les GAVINES!!, de les quals ens defensarem aixecant els nostres bots i cobrint-nos amb ells. Queda a criteri del mestre deixar a la imaginació dels infants els diferents "PERILLS" o si els nens i nenes són més grans, es poden afegir companys que facin el paper de TAURONS o GAVINES i que "embrutin" els que no hagin aconseguit refugiar-se amb els bots.

EL GELADER

EDAT: de 5 a 6

TIPUS DE JOC: d'atrapar

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El mestre comença essent el gelader. Estarà dintre d'un semicercle determinat. Els infants fora d'aquest semicercle van demanant gustos de gelats i el mestra anira dient "no" o "sí". En el moment que digui "sí" començarà a empaitar els nens i n'atraparà uns quants, que passaran a ser ajudants.

QUI L'OMPLE MÉS DE PRESSA

EDAT:

TIPUS DE JOC: relleus

PROCEDÈNCIA: ROMANIA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 4 galledes i 2 tasses

DESCRIPCIÓ: Els infants es divideixen en dos equips, cada un d'ells en una fila. Davant de cada fila hi ha una tassa de te i una galleda buits. Deu metres més enllà de la fila hi ha una galleda plena d'aigua. A un senyal del director del joc, els infants comencen el joc. Han de transportar aigua amb la tassa i omplir la galleda que hi ha prop de les files. El recorregut de la cursa de relleus és la següent: cada participant agafa la tassa buida, corre els deu metres, omple la tassa i la porta plena davant del seu equip. Aboca l'aigua a la galleda i dona la tassa buida al participant següent. L'equip que omple primer la galleda és el guanyador.

LA GALLINA CEGA (BLIND MAN'S BUFF)

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els infants formen una rotllana. Un està al mig amb els ulls tapats. Intentarà agafar un dels jugadors de la rotllana. Quan ho aconsegueixi li farà una pregunta. El nen o la nena atrapat contesta la pregunta i el que va amb els ulls tapats ha d'endevinar a qui ha agafat. Si ho encerta, s'intercanvien els llocs, si no, ho ha de tornar a intentar. La pregunta pot ser sobre alguna cosa que s'ha ensenyat darrerament: ¿Estàs jugant? Sí. ¿Vas a escola el diumenge? No. ¿Què prens per esmorzar? Prenc llet. On vas anar ahir? Al cinema. A quina hora et llevaràs demà? A les vuit.

XARRANCA

EDAT:

TIPUS DE JOC: dibuixat a terra

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: La Xarranca va començar al món antic durant el primer Imperi Romà. Els soldats romans utilitzaven els exercicis de la "Xarranca" original com a entrenament militar. Aleshores van exportar el joc als infants de tot Europa. Els infants romans dibuixaven les seves pròpies "xarranques" imitant els soldats i afegint-hi un sistema de punts. Hom desconeix com es va difondre per la resta del món. A tots els continents n'hi ha una pila de versions. El joc s'anomena "Marelle" a

França, "Templehupfen" a Alemanya, "Hinkelbann" als Països Baixos, "Sotronul" a Romania, "Hopscotch" en anglès i "Rayuela" a Argentina. Avui dia, s'hi juga d'aquesta manera. Primer de tot, els infants dibuixen la seva "Xarranca" damunt una superfície asfaltada. Pot ser un conjunt de requadres distribuïts en cercle o en espiral. Els infants francesos en tenen una versió anomenada "escargot" (cargol), fent la forma d'un cargol gegantí. Les mides dels requadres depenen de l'edat dels infants, de manera que puguin anar al quadrat següent d'un salt. S'hi juga amb un marcador, normalment una pedreta (un palet) o un tros de rajola. El primer jugador llença el seu marcador al primer quadrat. Ha d'anar a parar dins del quadrat sense tocar cap línia. Si no és així, el jugador perd el torn. Si el jugador el llença bé, ha de saltar dintre el requadre. Quan el jugador arriba al final del dibuix (al darrer requadre), es gira i salta de quadre en quadre en sentit contrari i s'atura per recollir la seva pedra. El jugador continua tirant la seva pedra en un quadrat i continuant de la mateixa manera. Perd el torn si salta damunt una línia, es descuida un quadrat o perd l'equilibri. Ha de repetir la seqüència quan li torni a tocar. El primer jugador que completa tot el recorrecut per cada requadre numerat de la "Xarranca" és el guanyador.

XARRANCA

EDAT: de 5 a 12

TIPUS DE JOC: dibuixat a terra

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest joc és per a infants de 5 a 12 anys. Hi poden participar individualment o en equips. A terra hom dibuixa una figura combinant quadrats, rectangles o cercles. Es poden numerar des del primer fins a l'últim. El primer jugador/equip tira una pedreta a la primera figura. Ha de saltar des de la primera figura fins a l'última. Aleshores ha de fer el mateix en sentit invers. La segona prova consisteix en saltar de figura en figura utilitzant tots dos peus. Guanya qui ho aconsegueix sense equivocar-se. El joc del Sotronul és una manera bona o agradable d'aprendre els dies de la setmana. Enlloc dels nombres hom pot escriure els dies de la setmana.

EL JARDINER

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Kirguizistan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un dels jocs infantils tradicionals del Kirguizistan és el JARDINER. Els jugadors estan a terra asseguts en rotllana. La persona que dirigeix el joc posa a cada jugador el nom d'una planta o d'una fruita, com ara: rosa, poma, etc. Ell/ella serà el jardiner. En començar el joc el jardiner diu: "Tot caminant pel meu jardí vaig veure la rosa". La rosa, ràpidament contesta: "Oh!", com espantada. El jardiner li pregunta tot seguit: "I a tu, rosa, què et va passar?". La rosa contesta: "Em vaig enamorar de la llimona". La llimona diu llavors: "Oh!" Si el/la jugador/a no pot contestar de seguida o diu el nom d'algun jugador eliminat, ha d'abandonar el joc i deixar una penyora al jardiner. El joc continua fins que només queda un/a jugador/a, que serà el guanyador i a més a més serà l'encarregat de posar ordres per recuperar les penyores.

ETS UNA FLOR...

EDAT:

TIPUS DE JOC: de rotllana

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Joc de nenes (*) Les nenes estan en rotllana i canten la cançó tot picant de mans. A dins del cercle n'hi ha una altra que es para davant d'una. La nena triada passa al centre, canviant-se el lloc entre elles. Continua el joc de la mateixa manera tornant a cantar la cançó.

LES OLLES

EDAT: de 5 a 7

TIPUS DE JOC: d'atrapar

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es trien dos participants i es col·loquen davant del grup. Els altres participants, que seran les olles, estaran ajocats amb les mans per darrere dels genolls. Els dos companys preguntaran si tenen olles i els altres contestaran que sí, que passin a comprar-les. Els dos compradors hauran d'agafar un company dels que són olles i agafar-lo pels braços (les nanses) sense que deixi anar les mans de dessota de les cames fins arribar al lloc de destí prèviament marcat. Llavors el que feia d'olla haurà de córrer mentre els compradors paguen per la seva adquisició. Si l'atrapen, els ajudarà amb els que falten. En cas contrari, tornarà a ser olla.

BOTXES / BALES

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Les botxes, o bales, és un joc en el qual una botxa és impulsada amb el dit gros cap a altres botxes, normalment intentant fer-les sortir d'un cercle marcat. Una botxa és una boleta de pedra, vidre, argila o acer, que es fa servir en aquest joc. S'han trobat botxes en tombes egípcies i en excavacions gregues i romanes. El poeta Ovidi parla de les botxes en els seus poemes. Pieter Bruegel també descriu infants jugant a botxes en "Jocs d'Infants". El jugador dibuixen un cercle de guix a terra. Aleshores col·loquen de 10 a 12 botxes dintre el cercle. L'objectiu del joc és fer-les sortir del cercle. La botxa és impulsada pel dit gros cap a les altres botxes. El primer jugador, que ha d'estar a uns 10-12 metres del cercle, ho intenta. Si ho aconsegueix, torna a tirar, si no, continuarà el següent jugador. Guanya aquell que aconsegueix treure més botxes.

PEDRA ALTA

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Garrotxa

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: palets de riera de mida regula

DESCRIPCIÓ: El joc consisteix en intentar, per torns, realitzar cinc proves amb cinc pedretes. Cada cop que un jugador aconsegueix fer bé una prova passa a la següent. Quan falla, passa el torn a un altre jugador. Guanya el primer que aconsegueix realitzar les cinc proves. Aquestes són les proves: 1.- Es deixen caure les pedres a terra. Se n'agafa una i es tira enlaire. Abans de tornar-la a agafar cal recollir una pedra de terra. Es repeteix fins que s'han recollit les quatre pedres de terra. 2.- Igual que l'anterior però es recullen de dues en dues. 3.- Igual que els anteriors però primer se'n recull una i després les altres tres. 4.- Igual que els anteriors però s'han de recollir les quatre pedres de cop. 5.- Es tiren les cinc pedres a l'aire i es gira la mà intentant que caiguin totes sobre el dors d'aquesta. Si no és així, s'aniran recollint les pedres de terra amb aquesta mateixa mà sense que en caigui cap de les que hi han caigut a sobre.

EL CIRC

EDAT:

TIPUS DE JOC: de taula

PROCEDÈNCIA: Federació Russa

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: tauler, daus, fitxes

DESCRIPCIÓ: Es dibuixen quadrets amb dibuixos de circ. Tires els daus i vas a parar a un quadrat. És un joc de tauler amb moltes trampes que tu t'inventes. No importa quanta gent hi juga. Tots els quadrets estan numerats de l'1 al 120. El primer jugador que arriba al punt 120 guanya.

EL GAT

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Lituània

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un dels jugadors és un "gat" i els altres són "ratolins". El "gat" intenta atrapar els "ratolins". El "ratolí" que ha estat atrapat es converteix en "gat". I llavors, aquest "gat" intenta atrapar els altres ratolins. I continua igual.

ELS RATOLINS I EL GAT

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana - atrapar

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els/les nens/es es col·loquen drets en cercle de cara al centre. Al centre hi ha un nen o una nena (el ratolí) i a fora un altre que ha serà el gat. Comença el joc. El gat ha d'atrapar al ratolí. Els jugadors de la rotllana faciliten la feina al ratolí permetent-li d'entrar i sortir de la rotllana, aixecant les mans. Però han d'impedir que passi el gat a través de la rotllana. Si el gat atrapa al

ratolí, el mestre triarà dos nens/es més per als dos papers. Igualment farà si el gat no atrapa al ratolí dintre d'un determinat temps.

A SEGUIR AL QUI PARA

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: 1. Els infants es posen en fila. 2. El primer és el capità. 3. El capità camina, salta, corre o pica de mans. 4. Tots els infants de la fila fan el mateix que el capità. 5. El capità fa una volta. 6. El capità va al final de la fila. 7. El següent de la fila serà el nou capità. 8. El joc dura fins que tots els infants han estat capitans.

EL SEMÀFOR

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Federació Russa

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Dibuixeu una ratlla a terra. Tots els participants estaran drets darrera d'aquesta línia. Dibuixeu-ne una altre a uns 5 metres de la primera. El qui para diu un color. Si un nen/a porta alguna peça de roba d'aquest color pot arribar a l'altra línia sense problemes, però els que no porten res d'aquest color han d'intentar arribar a l'altra ratlla sense ser atrapats pel qui para. El qui sigui atrapat para i continua el joc de la mateixa manera.

PEL·LÍCULES

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Federació Russa

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un dels infants para. Els altres estan darrera una línia. El qui para va dient l'abecedari en veu baixa. Quan els altres diuen "Para!" ell pronuncia una lletra en veu alta i tots el altres tracten de dir el títol d'una pel·licula que comenci amb aquesta lletra (o pot ser el nom d'una ciutat, o una cançó, o un riu, etc). Els qui ho diuen poden passar fins a una altra línia; els qui no saben què dir, poden intentar córrer intentant esquivar el qui para. Si n'atrapa un, aquest para la següent jugada.

EL GEGANT

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els infants es col·loquen en cercle al voltant de la "Mare". Li pregunten: "Mare, podem sortir a jugar?" La Mare contesta: "Sí, aneu, però no us acosteu a la cova del gegant". El "gegant" és un dels infants i estarà o bé darrera d'alguna cosa o dins un cercle dibuixat a terra. Els infants se'n van de prop de la "Mare" i van corrent fins que la Mare diu "Nens, nenes, torneu cap a casa corrents o el gegant us atraparà" Aleshores els infants tornen corrent cap a casa mentre el gegant intenta atrapar-ne un abans que arribin a casa. El que sigui atrapat serà el nou "gegant".

EL VAMPIR

EDAT:

TIPUS DE JOC: d'atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Bages

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es pot jugar amb un nombre indeterminat de nens. Es situen en una rotllana i al mig, assegut, es col·loca el vampir que pot ser el mestre. Els nens giren corrents en el sentit de les agulles del rellotge demanant: "Vampir quina hora és?"... I el Vampir va dient hores fins que diu les 12, hora en què es desperten els vampirs, i llavors surt en persecució dels nens. Els que són atrapats abans que arribin a un lloc destinat com a casa es converteixen en "vampirets" fins que tots són atrapats. Es poden fer algunes variants tot canviant les hores pels dies de la setmana, colors,... Llavors cal canviar la pregunta inicial que fan els nens i acordar quan surt el vampir a atrapar els nens. Es pot adaptar a les diferents edats.

EL DIRECTOR D'ORQUESTRA

EDAT: 4

TIPUS DE JOC: musicat

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Surt un infant del lloc on són tots. Els altres, asseguts en rotllana, trien el director. Aquest, al ritme d'una cançó, haurà de fer gestos repetitius simulant l'acció de tocar els diversos instruments musicals que apareixen en una orquestra: el timbal, platerets, la trompeta, la flauta, el violí, la guitarra, etc. i anar-los variant sovint. Els altres, dissimuladament, hauran d'observar-lo i fer el mateix. Quan entra el nen que era fora, se situa al mig del cercle i va mirant detingudament, a fi d'endevinar qui és el director de joc. Per fer-ho té tres oportunitats. Si a la tercera no ho ha aconseguit paga penyora i s'escull un nou director, i un altre per parar. Si ha aconseguit endevinar-ho serà el director del joc a qui li tocarà parar la propera vegada.

ÀNEC, ÀNEC, OCA

EDAT:

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els nens seuen en cercle. Un d'ells para. Aquest va caminant al voltant de la rotllana. Va tocant els caps de cada nen mentre va dient: "Ànec, ànec, ànec...". En el moment en què diu: "Oca!" el nen tocat s'aixeca i l'empaita al voltant de la rotllana. El primer que arriba al lloc buit, seu. L'altre para. A vegades el que parava és atrapat pel que ha tocat. Llavors ha de seure al centre del cercle. No en pot sortir fins que el qui para sigui atrapat i el substitueixi. És un joc que agrada molt als més menuts.

LLUM VERMELLA, LLUM VERDA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: 1. Sortiu al pati. 2. Hi poden jugar molts infants. 3. Trieu-ne un que faci de "Semàfor". 4. Els altres infants seran "cotxes". 5. S'han de posar en fila, a la línia de sortida, uns 30 metres lluny del "Semàfor". 6. El "Semàfor" crida "Llum verda" i es gira d'esquena als infants. 7. Els infants corren cap al "Semàfor". 8. El "Semàfor" es gira i crida "Llum vermella". 9. Els infants s'han de quedar quietes. Si es mouen han de tornar a la línia de sortida. 10. Continueu jugant fins que un infant toqui el "Semàfor". Llavors ell serà el nou "Semàfor", mentre que el vell s'unirà als altres a la línia de sortida per tornar a jugar.

ELS ANIMALS SALVATGES

EDAT: de 6 a 12

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: fitxes

DESCRIPCIÓ: Es reparteix a cada alumne una fitxa, a la qual hi ha dibuixat un animal (elefants, gats, ratolins, porcs, àguiles, gossos, granotes...) El professor dirà: Els animals salvatges són els...! i dirà el nom d'un animal. Els alumnes que tinguin aquesta fitxa seran els que intentaran atrapar a la resta dels "animals". Quan n'atrapin un, el portaran al seu "cau" (per exemple una porteria). Variant: Es poden afegir dues fitxes que representin un "caçador". Aquests podran atrapar qualsevol animal. Si algun "animal" atrapa al "caçador", aquest comptarà fins a 5 i podrà atrapar aquest "animal". D'aquesta manera s'afegeix un grau d'incertesa més gran al joc.

MARCIANETS I TERRÍCOLES

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: gafes d'estendre roba

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es distribueixen lliurement per l'espai. En el centre d'aquest espai es col·loca una obssa o una caixa on es col·loquen les gafes d'estendre roba. Hom tria un jugador perquè faci de "Marcianet". Aquest jugador es col·locarà una gafa en algun lloc visible de la

samarreta i anirà a atrapar els "Terríoles". Cada cop que n'atrapa un, aquest es converteix en "Marcianet" i haurà d'agafar una gafa i col·locar-se-la a la samarreta. D'aquesta manera ja podrà atrapar els altres. Guanya el jugador que quedi en darrer lloc.

OCELLS I GÀBIES

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els alumnes es col·loquen en grups de tres components, dos dels quals es col·loquen un de cara a l'altre, drets i agafats de les mans (formant la "Gàbia". El tercer participant es col·loca enmig d'ells, entre les mans (l'"Ocell"). El jugador que es troba al mig tindrà el núm. 1 i els altres dos seran el 2 i el 3 respectivament. Quan el mestre digui: número 1 (el que fa d'ocell) aquest sortirà corrent i la "Gàbia", composta pels nombres 2 i 3) agafats de la m+a surten darrere d'ell per atrapar-lo. Quan el mestre diu un altre número, per exemple el 2, els nombres 1 i 3 s'agafen de les mans formant una nova "Gàbia" i van a atrapar el nou "Ocell" i així successivament. Guanya el jugador que quan fa d'"Ocell" no ha estat mai atrapat.

VOLEI-GLOBUS

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Per parelles. Es divideix el terreny en dos camps iguals, delimitant les marques; es col·loca una corda, un llistó o una xarxa d'un extrem a l'altre per tal de dividir el terreny de joc. S'utilitzen globus amb aigua, tovalloles, sacs... Cada un dels jugadors agafa la tovallola per un costat i el seu company per l'altre. El globus estarà damunt la tovallola. L'altre equip estarà de la mateixa manera però a l'altra banda del camp i amb la seva tovallola. L'objectiu del joc és passar per sobre la xarxa el globus i els de l'altre equip córrer, desplaçar-se per atrapar-lo abans no caigui. La parella que deixi caure el globus perdrà. També es pot fer amb 3 equips de dos jugadors a cada banda.

GUINEUS I COLOMS

EDAT: de 6 a 12

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es fan dues línies a una distància aproximada de 20 metres, que seran els colomars. Al mig d'aquestes línies se col·locarà un alumne que serà la guineu, el qual a un senyal del mestre intentarà atrapar tants coloms com pugui, que aniran d'un colomar a l'altre. Tots aquells coloms que siguin atrapats es convertiran en guineus, col·locant-se al mig. Guanyarà el jugador que sobrevisqui

com a colom.

GUINEUS I CAÇADORS

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: corda

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una corda per alumne

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es distribueixen en dos equips. Un equip, les Guineus, es col·loquen a la part del darrere dels pantalons, una corda, que quedarà arrossegant-se per terra. Aquest equip es col·loquen lliurement per l'espai, mentre que l'altre, els Caçadors, es troben en un extrem del gimnàs. A un senyal del professor, tots els Caçadors corren cap a les Guineus i intentaran trepitjar-los les cues. Un cop totes les Guineus s'han quedat sense cua, es canvien els papers. Guanya el jugador que aconseguix arrencar primer una corda a una Guineu.

JOC DE BALES

EDAT:

TIPUS DE JOC: bales

PROCEDÈNCIA: Portugal

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: bales

DESCRIPCIÓ: Es fan 3 clots. Cada jugador tira una bala. Qui aconseguix arribar més lluny inicia el joc, que consisteix en intentar ficar les bales successivament als tres clots que estan en línia recta, empenyent-les amb els dits. Quan s'aconsegueix arribar a l'últim clot, es fa el recorrecut en sentit contrari. A mesura que els jugadors van aconseguint aquestes etapes tenen dret d'intentar tocar les bales dels altres jugadors, també utilitzant la tècnica d'empènyer-les amb els dits a terra. Quan en toquen alguna, la guanyen.

CABRA-CEGA

EDAT:

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Portugal

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: OBJECTIU: La cabra cega intenta atrapar els altres jugadors i identificar-los pel tacte. DESENVOLUPAMENT: S'embenen els ulls d'un jugador que serà la Cabra Cega. Els altres jugadors corren pel seu voltant tocant-lo i dient-li Cabra Cega, però procurant no deixar-se atrapar ni allunyar-se gaire. Quan un jugador és atrapat per la Cabra Cega no pot parlar perquè aquesta l'ha d'identificar a través del tacte. Si ho aconseguix aleshores l'atrapat passa a ser la Cabra Cega.

CARGOL

EDAT:

TIPUS DE JOC: dibuixat a terra

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: pedres, guix

DESCRIPCIÓ: OBJECTIU: Arribar al centre del Cargol sense perdre **DESENVOLUPAMENT:** Es dibuixa un cargol gros a terra. El primer jugador tira una pedra al principi del cargo; després, a peu coix va empenyent aquesta pedra fins aconseguir arribar al centre del cargol, sense que surti del cargol. Si la pedra surt de l'interior del cargol, passa el torn a un altre jugador, i així successivament.

O SENHOR BARQUEIRO

EDAT:

TIPUS DE JOC: força

PROCEDÈNCIA: Portugal

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: OBJECTIU: Obtenir el nombre més gran d'elements per a guanyar la prova

DESENVOLUPAMENT: Dos infants agafats de les mans, trien cada un un nom: de fruites, animals, països o qualsevol altra cosa, sense que ho sentin els altres. Els altres fan una fila i canten una cançó. Quan passen per sota l'arc que formen els dos infants s'atura el darrer de la fila. Aquest tria un dels noms que li proposen i es col·loca darrera de l'infant que té el nom que ha triat. Quan tots han triat, formen dos grups d'acord amb els noms triats. Dibuixen una ratlla a terra per dividir els dos grups, es donen les mans i estiren en direcció al seu grup. El grup que travessa la ratlla perd el joc

CUIT A AMAGAR

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els infants estan asseguts en cercle i paren les mans. Un passa davant d'ells, tocant-los i dient: En un turó brama un ruc I ha hu Surt fora tu! o bé Fulla verda de sulfina Quantes flors hi ha al jardí? L'últim infant tocat ha de parar de cara a la paret. Ha de comptar fins a vint o trenta, de manera que tots els altres tinguin temps d'amagar-se. Quan acaba de comptar, ha d'anar a buscar els que estan amagats. Si els veu es poden escapar de ser perseguits pel qui para si toquen amb la mà el lloc de parar abans que el perseguidor. El joc recomença de la mateixa manera.

L'ÓS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Federació Russa - Novosibirsk

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un infant fa d'ós. Els altres busquen bolets i fruits silvestres. Els nens i nenes han de triar-ne un que farà d'ós i dibuixar la casa de l'ós. L'ós jeu mentre els altres se li acosten, van pel seu voltant o se li posen darrera. Diuen a cor: Al bosc de l'ós Collim bolets i fruits silvestres I l'ós gruny: Té gana. L'ós empaita els infants. El que és caçat esdevé el nou ós.

EL GAT I ELS RATOLINS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Federació Russa - Novosibirsk

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un dels jugadors fa de gat. Té els ulls tapats. Els altres són ratolins. Giren al seu voltant i diuen: - On ets? Ell contesta: - Dalt del pont. Ells pregunten: - I què beus? Ell contesta: - Suc de fruita. Ells corren i criden: - Prova de trobar-nos i atrapa'ns! Piquen de mans i el gat amb els ulls tapats ha d'atrapar algú, que passarà a fer de gat.

EL BALL DE LA PATATA

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: patates i una ràdio-casset

DESCRIPCIÓ: Els participants es posen per parelles. Cada parella té una patata que han d'aguantar amb els fronts. Tots els jugadors han de posar les mans a l'esquena. Les parelles van ballar al ritme de la música i aquella a qui cau la patata s'elimina. Guanya la darrera parella que queda.

CIVILS I LLADRES

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors formen dos grups, un són els civils i l'altre els lladres. Els lladres s'escapen i els civils, quan ha passat un breu espai de temps, surten a buscar-los. Quan un civil atrapa un lladre, el porta a un lloc prèviament determinat com a presó. Un lladre lliure pot salvar un company pres si aconsegueix arribar fins la presó sense ser atrapat i el toca. Quan tots els lladres han estat atrapats torna a començar el joc canviant tots dos grups els papers.

LES AGULLES

EDAT:

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: agulles de cap

DESCRIPCIÓ: Es feia un cercle a terra. S'agafava una agulla de cap amb la mà i es deixava caure a terra. Picant-lo amb el dit polze es feia entrar dintre del cercle i es feia sortir altre cop a fora. Si una agulla quedava sobre la ratlla del cercle, es deixava a dintre. Les agulles de dins es podien treure un cop ficada i treta l'agulla pròpia de forma correcta. Totes les agulles que es treien del cercle

passaven a ser de la persona que les havia aconseguir fer sortir.

L'OU

EDAT:

TIPUS DE JOC: equilibri

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una cullera i un ou per jugado

DESCRIPCIÓ: Cada jugador aguanta una cullera amb la boca i hi col·loca un ou a sobre. Es dibuixen dues línies, una de sortida i una de meta. Tots els jugadors corren des de la línia de sortida fins a la de meta amb l'ou a la cullera. Si algú toca l'ou amb les mans o li cau a terra queda eliminat. Guanya el primer que arriba a la línia de meta.

LA RUTLLA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una rutlla i una guia

DESCRIPCIÓ: Es tractava de fer rodar una rotllana metàl·lica, dirigint-la amb la guia. Si hi jugaven uns quants jugadors es podien fer curses.

LA ÓSCAR

EDAT:

TIPUS DE JOC: apostes

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: monedes

DESCRIPCIÓ: Un jugador tirava una moneda a l'aire i la trepitjava dient què s'estimava més, cara o creu. Un altre jugador tirava totes les monedes a l'aire i aquelles en les quals sortia allò que el primer havia dit, eren per a ell.

EL TERRISSAIRE

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es deisribueix els jugadors per parelles. Un de cada parella es tomba a terra com una bola. És una bola de fang. El company el pasta i en fa una figura, movent-li els braços, les cames, el tronc per tal de col·locar-los en la postura que li interressi. El que fa de fang no es mou pai per sí sol, sinó que conserva la posició en què el col·loca el company. Periòdicament cal canviar els papers. Variants: Enlloc de fanc pot ser filferro, variant la posició inicial i oposant una mica de resistència als moviments i posicions en què ens vol col·locar el company.

EL DIRECTOR

EDAT: >6

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els jugadors asseguts en cercle, menys un que s'allunya una mica i es posa d'esquena. El professor assenyala un alumne, que farà de director i fa girar al que estava d'esquena, que se situa en el centre del cercle. El director fa "alguna cosa", procura

INDIACA

EDAT: >10

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: indiaca, xarxa, pals de vòlei

DESCRIPCIÓ: En un terreny de joc similar al de bàdminton o al de vòlei, es posa una parella o grup a cada camp. Cada dues parelles ténen una indiaca. Es llença des de darrere de la línia de fons picant la indiaca amb la mà per dessota de la cintura, a fi que voli cap a l'altre camp. L'altra parella ha d'intentar tornar-la al camp contrari abans no toqui a terra.

DEFENSA DEL TRESOR

EDAT: >10

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: pilotes

DESCRIPCIÓ: Es col·loca un objecte dins d'un cercle. Al seu voltant es col·loquen els defensors. Per defora hi ha un altre cercle més gran, per fora del qual hi ha els atacants amb pilotes. Els atacants llencen pilotes per tocar l'objecte. Els defensors intenten aturar aquestes pilotes. Es compta les vegades que el toquen en un temps determinat. Després es canvien els papers. Els atacants es poden passar les pilotes entre ells.

L'ESPIA

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una pilota de futbol

DESCRIPCIÓ: En un terreny petit s'enfronten dos equips de 4 o 5 jugadors. El terreny està dividit en dues meitats. Cada equip està en una meitat, però situa un component en el camp contrari, l'"espia". Un equip té una pilota de futbol. L'equip que té la pilota es fa passis mentre l'espia de l'altre equip intenta impedir-ho. Quan poden la passen a l'espia que tenen al camp contrari.

GUANYA TERRENY

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: Es divideix el terreny en dos camps iguals. Si hi ha marques a terra, tals com llambordes o altres de caràcter regular es poden aprofitar per delimitar el terreny, si no, poden ser les de la pista de bàsquet: Exemple línia final, línia de tir lliure, línia de 3 punts i línia de mig camp, així cada equip té la meitat de l'àrea i es llença la pilota a l'aire, el llançament és cap amunt amb la finalitat que caigui a terra sobre el terreny rival, que intentaran de totes passades d'evitar-ho (semblantment al cachibol). Si la pilota cau a terra, l'equip que l'ha deixada caure perd terreny; pot ser un quadre concret o tres metres de distància, o un parell de passes, o fins a les línies de la pista de bàsquet o de vòlei, l'altre equip agafa la pilota i la llença per guanyar terreny i recuperar el perdut, l'objectiu del joc és aconseguir treure del seu terreny l'equip rival, poden aplicar-se diverses regles segons l'edat i el grau d'habilitat dels participants: 1) No tenir la pilota més de dos segons. 2) Prohibit llençar la pilota cap avall. 3) Es pot col·locar una xarxa o corda a la línia que divideix el camp i moure-la a mesura que es guanyi terreny (subjectada per dos alumnes).

LA GRUA

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota/equip

DESCRIPCIÓ: Els grups, que tindran una pilota cada un, es col·loquen en files, tombats de cara amunt. El cap del primer estarà a tocar les plantes dels peus del segon, i així successivament. El primer té una pilota agafada entre els peus. A un senyal, els primers de cada grup aixequen la pilota fins a portar-la a les mans i col·locar-la als peus del segon jugador, el qual realitza la mateixa acció. Quan la pilota arriba al darrer, corre a col·locar-se el primer i torna a començar el cicle. Guanya l'equip que primer realitza un nombre determinat de cicles.

LA CREMADA

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una pilota de goma

DESCRIPCIÓ: Es fan dos grups separats per una línia imaginària i es dóna una pilota de goma petita a un dels dos equips, triat per sorteig. Més tard es llencen la pilota un equip a l'altre, aquell a qui toca la pilota queda eliminat, però el que l'agafa amb la mà té una vida, si el toquen pot continuar jugant un cop més o salvar a un altre de l'equip. Guanya el qui aconsegueix deixar l'altre equip sense cap membre.

KOUTSO

EDAT:

TIPUS DE JOC: dibuixat a terra

PROCEDÈNCIA: Grècia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Los niños dibujan un rectángulo en el cemento y utilizando líneas paralelas lo dividen en 4 partes, las "escaleras". Las tres primeras son iguales, pero la última es aproximadamente 3 veces más grande que las demás y se llama "rey". Los niños numeran las escaleras y sortean el orden en que cada uno va a jugar. El que juega primero coge una piedra plana llamada el "equipo" y la tira a la primera "escalera". Entonces, encogiendo la pierna izquierda, salta con la derecha de "escalera" en "escalera". Cuando llega al "rey" puede quedarse o volver, tratando de no bajar la pierna encogida. Entonces hace el mismo camino hacia atrás, a la pata coja, y cuando llega a la "escalera" donde está la piedra, la empuja con la punta de su zapato, lanzándola fuera, salta y avanza con ella. Hace lo mismo con las demás "escaleras". El niño que está jugando debe procurar no poner el pie encogido en el suelo, ni pisar con la pierna "buena" ninguna línea, ni poner el "equipo" sobre ninguna línea. Si comete algún error pierde el turno y juega el siguiente jugador. Si termina con todas las "escaleras" sin errores, hace un "rubo". Gana el juego el que consigue obtener tres "rubos".

EL CÈRCOL

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Xile

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: un cèrcol

DESCRIPCIÓ: Joguina consistent en una rotllana de fusta fina que es fa girar per mitjà de la impulsió d'un pal. El joc consisteix en mantenir-lo equilibrat i fer-lo girar. És un joc d'habilitat i destresa. N'hi havia de grans diàmetres, la qual cosa permetia l'infant de traspasar-lo mentre el feia girar. Durant el primer quart d'aquest segle, es jugava al cèrcol i era moda que les nenes amb vestits adornats amb blondes i els nens amb vestits de mariners es fessin fotos o fossin portats a quadres pintats a l'oli. Els nens de les barriades hi juguen utilitzant les rotllanes de llauna que es fa servir per subjectar les fustes de les botes, fent-les rodar amb la mà, sense intervenció del filferro convenientment torçat d'un extrem, i no manquen tampoc aquells que hi juguen amb una llanta de cotxe. Són corrents locucions i frases en relació al cèrcol, tals com "entrar per l'aro" o "passar per l'aro", que vol dir realitzar obligat per la força o per la traça allò que hom no vol fer. Origen: Homer, Virgili i Ovidi es refereixen al cèrcol. Els infants a Roma i a la Grècia antiga utilitzaven cèrcols de metall. El cèrcol va ser en el seu origen un objecte sagrat. El cercle delimita una zona màgica per allunyar l'esperit del mal o per conservar el poder de la màgia. El cèrcol es, com tota figura rodona i tancada, un símbol de la continuïtat i de la totalitat o del temps en etern retorn. Per això l'anell ha servit molt com a emblema del matrimoni, així com la polsera, per la mateixa raó. Denominació. Argentina, "arco"; Xile, "aro". Catalunya: "cèrcol", "rutlla", "aro" (castellanisme) Dispersió. Internacional.

PEPS I PEPES

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es formen dos equips, normalment un de nens (els Peps) i un de nenes (les Pepes). Cada equip es col·loca en una fila paral·lela a l'altre equip i a una certa distància d'aquest. El joc comença quan el director digui "Peps!" o "Pepes!". Després anirà dient alternativament un o altre nom. Quan digui "Peps!" els nens intentaran atrapar les nenes. Quan digui "Pepes!" seran les nenes qui empaitarà els nens. Cal que el director vagi alternant un o altre crit amb prou rapidesa per tal que el joc sigui àgil i divertit. Cada cop que un alumne és atrapat, queda eliminat. El joc s'acaba quan un equip es queda sense jugadors. Carlos González, des de Xile ens envia la seva versió d'aquest joc amb el nom "ÁGUILAS Y AGUILUCHOS" on els mots "PEPS" i "PEPES" són substituïts per aquells. El director del joc, per despistar els jugadors pot dir paraules semblants: "AAAGUILAR", "AAAGUILERA", etc

LA SETMANA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els jugadors es col·loquen en una escala amb sis graons, on cada graó representa un dia de la setmana: dilluns, dimarts... i dissabte. Un jugador para i se situa a terra i va dient els dies de la setmana, sense que calgui fer-ho en un ordre determinat. La resta de jugadors van fins el graó que representa el dia anomenat. Quan diu "Diumenge!" tots baixen i trepitgen a terra per tornar a pujar al primer graó. Si en el moment en què trepitgen a terra el qui para aconsegueix trepitjar el peu d'algun, aquests dos jugadors s'intercanvien els papers, reiniciant-se el joc.

L'ARANYA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els infants dibuixen dues línies a terra separades uns set metres. Una persona para i se situa entre aquestes línies. La resta de jugadors es col·loquen darrere de cada una de les línies. Quan el qui para crida "Aranya!", tots han de córrer des de la seva línia fins a l'altra. Si el que para aconsegueix de tocar algú, s'agafen d'una mà i a partir d'aquest moment actuen com si fossin una sola persona formant una cadena a la qual es van unint la resta dels infants a mesura que són capturats. El joc es repeteix fins que tots els jugadors han estat capturats. El primer que va ser capturat serà el qui parerà i el joc es reinicia. Nota: Quan s'ha format la cadena, només els jugadors

dels extrems poden tocar als qui travessen d'una línia a l'altra.

EL LLOP I LES OVELLES

EDAT:

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Euskal Herria - Navarra

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El cert és que no sé si aquest joc és tradicional o no, però és molt divertit.

N'existeixen dues versions, l'una, competitiva, l'altra, cooperativa. La competitiva es juga d'aquesta manera: un jugador és el llop i la resta són les ovelles. Aquestes estan en un racó de l'habitació ben delimitat i han d'intentar que el llop no se les mengi, però entre elles s'empenyen per sortir de l'"estable". Si en surten, el llop les atrapa i es converteixen en llops, la qual cosa fa que han d'atrapar la resta fins que no en quedi cap. La forma cooperativa és més divertida: enlloc d'empènyer-se unes ovelles a les altres, s'ajuden entre elles. El llop pot entrar a l'estable, però les ovelles estan lligades entre elles, ja que s'agafen dels braços, cames, etc.

LES CADIRES

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atenció

PROCEDÈNCIA: Euskal Herria - Navarra

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 cadira/jugador

DESCRIPCIÓ: Es tracta del joc tradicional de les cadires, però de forma cooperativa. El joc es desenvolupa de forma normal, però enlloc d'eliminar un jugador i una cadira cada vegada, s'elimina només la cadira, havent de pujar, al final, tots en una sola cadira. Si hi ha molts jugadors, cal fer grups i guanya aquell que puja en menys cadires.

ANTOAKYIRE

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Ghana

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els infants seuen en cercle. Un d'ells va corrent al voltant dels altres amb un drap mentre canten: anto akyire o anto akyire o i els altres responen: yie yie yie! anto akyire o anto akyire o i els altres responen: yie yie yie! obiba bewu o (el fill d'algú pateix o s'està morint) yie yie yie Kapoi poi tots: yie yie yie La cançó es va repetint mentre algú va donant voltes al cercle. Fa unes quantes voltes i es tracta que cap dels que estan asseguts no miri enrere. En aquest procés, el qui para, en secret i en silenci deixa anar el mocador darrere un dels asseguts i continua cantant com si res no hagués passat. Cal que aquell darrere l'esquena del qual hom ha deixat el mocador, sigui ben ràpid a agafar-lo i empaitar el company que parava. Si l'atrapa abans que s'assegui, serà ell qui pari. Però si el que esta assegut bada i no s'adona que el mocador és darrere seu abans que el qui para hagi donat la volta i torni a ser darrere seu, li donarà un cop a l'esquena i tothom se'n riurà.

Llavors s'aixecarà i empaitarà al qui para. El joc continua tanta estona com es vulgui.

MENYA KWAN MANSEN

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Ghana

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Buscant el camí: "Menya Kwan Mansen", com ho diem en la nostra llengua, és un joc per a nois i noies barrejats. Un cert nombre de jugadors fan una rotllana amb les mans juntes. Un jugador està a dintre del cercle. La idea és que aquest tracti de tencar-lo i escapar. Va donant voltes i pregunta: "Quin camí és aquest?" Els altres responen mencionant els noms de les ciutats i pobles del voltant. Aquest jugador aleshores inicia una cançó: "Menya Kwan Masen" i els altres responen: "oowa". "Mennya Kwan Mensen" "oowa". Significat: "Vull un camí per sortir però no el puc trobar". Mentre va donant voltes i cantant la cançó, va buscant la juntura de menys resistència, picant les mans juntes. Quan ho ha trobat, canta més fort i pica fort mentre trenca la rotllana i s'escapa. Un dels dos que l'han deixat escapar és qui para a dintre el cercle i torna a començar el joc.

PESEK CAMINA AL VOLTANT NOSTRE

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: República Txeca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els infants seuen en rotllana. Un d'ells para i és en Pesek. Tots, menys en Pesek tenen els ulls tancats mentre en Pesek va caminant al voltant de la rotllana mentre canta "En Pesek camina al vostre voltant, no el mireu, aquell qui el mirarà en rebrà un cop". Mentrestant, en Pesek dóna un cop a un dels jugadors. Aquest ha de córrer i atrapar-lo. Si no l'atrapa abans que en Pesek s'assegui al seu lloc, llavors aquest serà el nou Pesek.

UNA CULLERETA VA CAURE AL CAFÈ

EDAT: <5

TIPUS DE JOC: aigua

PROCEDÈNCIA: República Txeca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Si sou a la piscina, podeu jugar a aquest joc infantil. Tu i com a màxim un altre podeu agafar-vos les mans. Aneu saltant i dient aquest text: "Una cullereta va caure en el cafè. I va fer: XOF!" I just quan dieu XOF us heu de submergir sota l'aigua.

EL PARE GEGANTÀS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Garrotxa

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El pare gegantàs està dormint a la porta de la seva cova. Els infants córren i salten al seu voltant mentre van cantant: El pare gegantàs porta puces, porta puces. El pare gegantàs porta puces al cabàs En un moment donat el pare gegantàs es desperta i córre a atrapar algun infant, que s'enduu a la seva cova i torna a dormir. El joc continua igual. Mentre el pare gegantàs va a caçar nens i nenes, els de la cova intentaran escapar-se.

TERRA, CEL, AIGUA

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Federació Russa

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els participants estàn drets en cercle i al mig n'hi ha un que para, Aquest diu "terra" o "cel" o "aigua" al mateix temps que assenyala un nen o una nena del cercle. Aquest ha de dir el nom d'un animal propi del medi que hagi dit. Cal respondre amb rapidesa. Si no contesta correctament, aquest para.

GOLZINHO

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Brasil

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: És un petit joc entre dos equips amb cinc jugadors en un espai més petit que un camp de futbol-sala, sense porter i amb una porteria petita d'entre 50 cm i 1 m.

CASCUDINHO

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Brasil

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: Una porteria (amb porter o sense) i dos equips que s'enfronten. El porter no pertany a cap dels dos equips, només defensa la porteria. Quan un equip ataca, l'altre defensa la porteria, quan aquest pren la pilota a l'altra, serà aquest el que intentarà fer el gol i el primer passarà automàticament a la defensa.

LÍNIA DE PASSI

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Brasil

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es col·loquen en cercle al voltant de la porteria i es van passant la pilota entre ells sense deixar-la caure, només per la part de dalt. Després de tres o quatre passis, un dels jugadors podrà xutar a la porteria. No hi ha cap jugador de defensa, la dificultat consisteix a mantenir la pilota a l'aire i fer el gol.

EMBAIXADINHA

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Brasil

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: Tocar la pilota diverses vegades seguides, podent fer-ho amb la part del cos que es vulgui menys les mans i els braços, sense deixar-la caure. Es compta el nombre de tocs intentant arribar al màxim.

LA BOLETA

EDAT:

TIPUS DE JOC: bales (botxes)

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: bales

DESCRIPCIÓ: Consisteix en ficar la bala en un clot fet a terra. Poden participar-hi dos o més jugadors. Les bales són petites esfers de vidre de mida variable: les més petites, a Argentina s'anomenen "piojos" o "pininas", n'hi ha de mitjanes i les més grosses que s'anomenen "bolones". N'hi ha de semi-transparents, amb coloracions verdes, blaves. A vegades, a l'interior s'hi veu una mena d'ull de gat. També n'hi ha d'opagues, amb predomini del color blanc, anomenades "lecheras". El joc es realitza a qualsevol lloc que tingui el sòl de terra. Es delimita el terreny i es fa el clot (amb els dits, amb un pal, amb una xapa, etc). Els jugadors van llençant un a un les seves bales intentant col·locar-les el més aprop possible del clot. El que està més aprop del clot li toca tirar primer a la tirada següent. L'objectiu del joc consisteix en ficar-la al clot i colpejar les dels contraris, es a dir, "cremant-los". Els jugadors "cremats" van sortint del joc fins que només en queda un. Els jugadors "cremats" han de "pagar" al guanyador, generalment, donant-li les bales apostades. Aleshores comença una nova ronda. Hi ha formes especials de llençar la bala (per ex.: posant-la darrere dels dits gros i el del mig). Hi ha frases o versos o cantarelles amb significats especials per al joc. Per exemple: "bolita cola" (invitació a jugar), "hoyo antes de quema", etc.

AL CASTRE

EDAT:

TIPUS DE JOC: baldufa

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una baldufa/jugador

DESCRIPCIÓ: Cal dibuixar un cercle a terra d'uns 30 cm de diàmetre. Cada jugador llença, sense

cap ordre establert, la seva baldufa de manera que piqui dintre el cercle i balli. Si la baldufa no balla, o no pica dintre del cercle, el seu amo l'ha de deixar al centre del cercle (sovint hom la canvia per una de més vella) on pot ser colpejada per les dels altres. Si una baldufa ha estat col·locada dintre el cercle i un altre jugador la fa sortir picant-la amb la seva, pot ser recollida pel seu amo, el qual continua jugant. Si una baldufa queda ballant dintre del cercle pot ser colpejada per les altres fins que surt fora. El joc acaba quan totes les baldufes queden a dintre del cercle (cosa que no passa quasi mai) o fins que els jugadors decideixen plegar.

AL BALL

EDAT:

TIPUS DE JOC: baldufa

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una baldufa/jugador

DESCRIPCIÓ: Tots els jugadors llencen la baldufa al mateix temps. L'objectiu de cada un és que la seva sigui la darrera en deixar de girar.

A LA ROTLLANA

EDAT:

TIPUS DE JOC: baldufa

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una baldufa/jugador

DESCRIPCIÓ: Cal dibuixar un cercle a terra d'uns 30 cm de diàmetre. Cada jugador posa una moneda a dins del cercle. Per establir els torns de llançament es juga "al baile" de manera que aquell jugador la baldufa del qual sigui la darrera en deixar de ballar serà el primer en llançar, i així successivament. El primer jugador llença la baldufa intntat que colpegi alguna moneda amb la finalitat que aquesta surti del cercle. Si ho aconsegueix, se la queda. En qualsevol cas, cal que la baldufa balli, ja que en cas contrari el llençament es considera nul i la persona que la va llançar ha d'esperar un o dos torns, depèn, abans de tornar-la a llençar, a més a més de tornar al cercle les monedes que hagués fet sortir en aquest llençament nul. El joc s'acaba quan no queden monedes dintre del cercle.

BARQUETA, NO T'ENFONSIS!

EDAT:

TIPUS DE JOC: corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Garrotxa

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: Dues persones aguanten la corda pels seus extrems i la fan gronxar d'una banda a l'altra al ritme de la cançó, mentre els altres jugadors, per torn van saltant per damunt de la corda cada vegada que aquesta va o ve. A partir del moment en què es diu "aixeca la corda enlaire", les que fan moure la corda la faran rodar donant voltes completes mentre l'altra persona continua saltant fins que acabi la cançó o fins que s'equivoqui.

ANA

EDAT:

TIPUS DE JOC: corda

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: Dues persones aguanten la corda pels extrems mentre les altres van saltant per damunt de la corda

CHAPLÍN

EDAT:

TIPUS DE JOC: corda

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: Dues persones aguanten la corda pels extrems mentre les altres van saltant per damunt de la corda

DON PEPE

EDAT:

TIPUS DE JOC: corda

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: Dues persones aguanten la corda pels extrems mentre les altres van saltant per damunt de la corda.

DEMANAR POLLASTRE

EDAT:

TIPUS DE JOC: endevinar

PROCEDÈNCIA: Kirguizistan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: A aquest joc hi poden jugar nois i noies de 10 a 15 anys. S'han de repartir en dos equips i seure uns de cara als altres. Els equips han de triar els seus capitans. Cada capità dóna noms a cada membre del seu equip, tals com "anell daurat", "rosa roja", "bellesa". A l'inici del joc, el capità d'un equip s'acosta al segon capità i demana: "Vinc a buscar pollastres". El segon contesta: "Els meus pollastres estan passejant". El primer: "Xit-Xit!. Ja els he portat". El segon: "Doncs, agafa'ls". Aleshores, el segon capità tapa els ulls a un noi o noia dels que fan de pollastre i crida un membre del seu equip pel nom que ell li havia donat. Aquest li dona un copet al front. Després se'n torna al seu lloc. Quan el capità li destapa els ulls, el pollastre ha d'endevinar el noi o noia que li ha tocat el front. Si ho endevina, s'enduu aquest pollastre al seu equip. Si no, es queda on era. Després, el segon capità fa el mateix que havia fet el primer i si no l'endevina també s'haurà de quedar a

l'altre equip. I així successivament. Sempre hi ha un equip guanyador.

TRENCAR LA CADENA

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Filipines

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un grup d'un màxim de 10 jugadors es col·loquen en una rotllana. Un d'ells resta dintre el cercle. És el TRENCA-CADENES i intentarà trencar la cadena. Els jugadors de la rotllana s'agafen fortament amb les mans. El joc comença quan el capità de la rotllana fa un senyal al seu company de la dreta o de l'esquerra pessigant-li la mà. Per descomptat, cal fer-ho secretament per tal que el TRENCA-CADENES no sàpiga per on va el pessic. Tots els membres de la rotllana van passant-se el pessic de manera que aquest vagi donant voltes. El TRENCA-CADENES dóna un cop a la mà del membre on creu que hi ha el pessic. Si l'encerta, canvien les posicions, si no, continuen com estaven. El pessic pot donar voltes a la rotllana en un sentit o en l'altre, a gust dels jugadors.

MARCADORS AMUNT

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Austràlia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Una persona està davant del grup i xuta la pilota al grup. Aquell que agafa la pilota, surt del grup i la xuta altra cop al grup. Regles: 1.- No fer placatges 2.- No prendre's la pilota 3.- No dir paraules 4.- No empènyer-se 5.- Passar-s'ho bé

44

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Austràlia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Teniu una persona que compta fins a 44 a la base, i mentre compta, us heu d'amagar. Si us ve, correu cap a la base i la toqueu. Si no us veu, correu i procureu que el qui para no us toqui. Regles: No amagar-se darrere la base.

EL SEGLE DE LES CACATUES

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Austràlia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: N'hi ha dos que paren. La resta es distribueixen en grups. Aleshores els qui paren

posen noms als grups, com ara dofins, cacatues, balenes i cavalls. Aleshores, tots diuen: "El segle de les cacatues, el segle de les cacatues, que veieu?, què veien?". Llavors, un dels qui paren diu: "Veig pastures verdes i eucaliptus molt alts i..." i anomena un grup. Aquest grup corre cap a un pal, o una paret o un arbre, però si son atrapats, han de quedar-se quiets com un arbre. Només poden estirar els braços i si toquen algú, han d'estar-se drets darrere d'aquesta persona. Si no us atrapen, podeu tornar enrere al lloc on éreu i els qui paren no us poden atrapar. REGLES 1.- Quan us toquen, pareu. 2.- Feu el que us digui la persona més gran. 3.- Quan us toquen, pareu, però no podeu moure els peus.

PAL I PILOTA

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Austràlia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: un pal i una pilota

DESCRIPCIÓ: Us cal un pal i una pilota. Amb el pal aneu colpejant la pilota de manera que toqui la paret. Serveix qualsevol tipus de paret: de totxos, de fusta, de guix. Podeu colpejar fort o fluix, però si ho feu massa fluix no picarà a la paret.

CRICKET CONTINU

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Austràlia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: pilotes i pals

DESCRIPCIÓ: S'han d'agafar dos capitans. Han de ser un noi i una noia. I el vostre mestre ha de fer els equips, però si no hi és, us els feu vosaltres mateixos. Aleshores jugueu al joc. Un jugador llença la pilota al primer colpejador i aquest deixa caure el pal per al següent colpejador i corre cap a l'altre pal. Quan ell o ella torna a la porteria ha aconseguit dues curses. El llançador pot tornar a llançar així que té la pilota i està al lloc de llançament. Les regles: Cada colpejador corre darrere seu per tocar la pilota. Si el colpejador no arriba al primer pal, queda eliminat. Quan la pilota toca la porteria el colpejador queda eliminat. Quan tots els colpejadors estan eliminat, passen a recollir pilotes. El mestre no pot llançar la pilota si no és que els recollidors estiguin en el cercle.

TOCAR AMB LA PILOTA

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Filipines

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: Descripció: Hi ha 2 equips de 5 membres cadascun. Es decideix a cara i creu quin equip jugarà . L'equip A juga amb tots els seus membres situats entre 2 membres del grup B. Aquests 2 intentaran tocar els membres de l'equip A tirant-los la pilota damunt d'ells. Mentre un tira la pilota a l'equip A, l'altre l'agafa i la torna a tirar sobre l'equip A. La pilota va d'una banda a l'altra. Els membres de l'equip A intenten evitar la pilota, per això corren d'una banta a l'altra entre l'equip

B. Cada cop que un membre de l'equip A és tocat per la pilota queda eliminat i espera fins que l'equip sigui "SALVAT" o tots els seus membres eliminats. Si tots els membres de l'equip A són eliminats, llavors toca jugar a l'equip B. Si queda un membre de l'equip A ha d'intentar evitar que el toqui la pilota un nombre de llançaments com a màxim igual al nombre total de membres de l'equip A. En aquest procés els salva. De tota manera, si el toquen, l'equip A és eliminat i toca jugar a l'equip B.

SIMON DIU

EDAT:

TIPUS DE JOC: atenció

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Cal triar un que pari. Aquest es dirà "Simon". Simon es posarà de cara als alumnes, els quals estaran separats i enfront de Simon. Simon dóna una ordre tal com: "Simon diu: -toqueu-vos el nas". Si Simon no diu "Simon diu" abans de l'ordre i un alumne la compleix, aquest queda eliminat. L'objectiu del joc és el d'intentar enxampar els estudiants que no compleixen les ordres.

MAMA, PUC.?

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els alumnes trien una persona perquè pari, que s'anomenarà "Mare". La Mare es col·loca de cara als altres, que estan en una fila horitzontal a uns 7 metres de la Mare. L'objectiu del joc és el d'arribar el primer al lloc on es troba la Mare. El primer de la fila pregunta a la mare si es pot moure. Ha de preguntar si es pot moure a passos de gegant, passos d'infant o altre tipus de passos. Per exemple, si l'alumne pregunta si pot fer 3 salts i la Mare contesta que sí, l'alumne fa tres salts en direcció a la Mare. La mare pot contestar, per exemple: "No pots fer 3 salts, però pots fer-ne 2". Llavors l'alumne en fa dos. El primer d'arribar a la Mare és el guanyador i serà Mare a la següent partida.

QUATRE QUADRATS

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Cal dibuixar a terra un quadrat molt gran, dividit en 4 quadrats iguals. Nomeneu els quadrats A, B, C i D. El joc comença amb un jugador a cada quadrat. Els altres estan en fila fora del quadrat D. El jugador que està situat al quadrat A comença llançant la pilota a un altre quadrat. El que rep la pilota, l'ha d'impulsar cap a un altre quadrat sense aturar-la. El joc continua fins que un deixa caure la pilota, o l'agafa o la pilota toca una línia. Aleshores queda eliminat i entra el següent

dels que esperaven a la fila.

PRESONER

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Calen dos quadrats grans connectats. Els jugadors es divideixen en dos equips. Cada equip està dintre d'un quadrat de cara a l'altre. Un equip comença el joc controlant la pilota. Un dels jugadors agafa la pilota i crida pel seu nom a un de l'altre equip mentre bota la pilota cap al seu camp. Un de l'altre equip ha d'agafar la pilota. Si no l'agafa, el que s'ha anomenat esdevé "presoner". El presoner seu fora del camp. El presoner podrà tornar al joc només si el seu equip crida "presoner", bota la pilota cap al quadrat de l'altre equip i els altres la fallen. L'equip amb més jugadors al final del temps és el guanyador.

QUATRE CANTONS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Cal dibuixar un rectangle molt gros a terra i numerar cada angle: 1, 2, 3 i 4. Es tria un perquè pari. Aquest se situarà al mig del rectangle amb els ulls tapats. Els alumnes corren cap als diferents angles. El qui para, en un moment donat, diu un nombre (1, 2, 3 o 4). Aquell que està a l'angle anomenat, queda eliminat. El joc continua fins que només en queda un, que serà el qui pararà per a la propera partida.

PILOTA EN SILENCI

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: A aquest joc s'hi pot jugar a l'interior o a l'exterior. Si s'hi juga a l'interior, tothom seu en cadires. Una pilota tova es va llençant al voltant de la sala. L'objectiu del joc és que ningú no pot parlar, riure o deixar caure la pilota. Aquell que ho fa, és eliminat. El joc continua fins que s'acaba el temps o no queda ningú.

NACIÓ

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: pilota

DESCRIPCIÓ: Es dibuixa un rectangle gran a terra. Es divideix per la meitat. Es reparteixen els alumnes en dos equips. Cada equip se situa en un costat, de cara a l'altre equip. S'hi juga, llençant la pilota a cada un dels altres i tocant-los per dessota de la cintura. El joc dura fins que no queda més que una persona.

FUTBOL EN FILA

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota i 4 cons

DESCRIPCIÓ: Assenyaleu dues porteries amb els cons. Dividiu els alumnes en dos equips.

Numereu els alumnes. Per exemple, en un equip de 15 es numeren de l'1 al 15. L'altre equip també ha de tenir 15 jugadors numerats de l'1 al 15. Cada equip s'està dret davant la seva porteria. El mestre o un altre alumne diu un nombre i fa córrer la pilota cap al camp. Els jugadors de cada equip que tenen el número que ha dit han d'intentar fer gol a la porteria contrària. Els altres estudiants ho han d'intentar impedir. Cada cop que la pilota entra a la porteria contrària, hom s'apunta un gol. S'hi juga fins que s'acaba el temps.

LA TORRE EN GURDIA

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Garrotxa

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Dos nens o nenes fan el pont agafant-se les mans. La resta van passant per sota el pont agafats de la cintura mentre van cantant repetidament la cançó. En un moment donat els que fan el pont abaixen les mans atrapant un company. Aleshores li pregunten: "La destruiràs o no?" Si diu que sí es col·locarà darrere un dels companys. Si diu que no, darrere l'altre. El joc continua fins que tots s'han anat situant. Al final es dibuixa una ratlla a terra i cada grup es col·loca a una banda de la ratlla, els que formaven el pont es tornen a agafar les mans i cada grup estirà amb força cap a la seva banda intentant que els altres traspassin la ratlla. Guanya l'equip que ho aconsegueix.

1 TOC

EDAT:

TIPUS DE JOC: pre-esportiu

PROCEDÈNCIA: Brasil

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Tres o quatre jugadors es passen la pilota entre ells podent tocar-la només un cop. El primer toc és lliure, és a dir, només el primer jugador podrà tocar la pilota més d'un cop abans de passar-la. Després del tercer passí el jugador podrà fer un gol. Si el porter para la pilota dins de l'àrea de futbol-sala (o de l'àrea petita de futbol), o la pilota surt fora, el qui ha xutat, com a càstig,

haurà de canviar el lloc amb el porter. Cada tres gols que hagin fet al porter, "mofa" una vegada. Quan aconseguix tres "mofas" haurà de fer alguna cosa divertida que triaran els altres del grup, com ara cantar una canço, ballar com una ballarina de samba, etc.

YIRO-YIRO OLI

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Grècia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els infants amb aquest poemet trien el "Manolis". Aleshores s'agafen les mans i fan una rotllana, mentre el Manolis s'està al mig davant d'una cadira. Comencen cantant mentres van corrent al voltant del Manolis. Rodeu tots que al mig hi ha el Manolis mans i cames en fila i tothom s'asseu a terra i el Manolis a la cadireta. Al final de la cançoneta tots els infants s'asseuen d'un saltet. Al mateix temps, el "Manolis" ha de seure a la cadira. Un dels infants intentarà apartar-li la cadira per tal de fer-lo caure. Si ho aconseguix, el "Manolis" ha perdut, però si el "Manolis s'asseu, llavors el qui el volia fer caure serà el "Manolis"

KIS-KIS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Kazakhstan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Hi poden jugar molts jugadors, a aquest joc. Els infants en trien un que para. Aquest ha de dir un color i els altres comencen a buscar aquest color on sigui. Si el troben, l'han de tocar. Si un infant no el troba ha d'escapar del qui para, el qual intentarà atrapar-lo.

MAR PESANT

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Kazakhstan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El qui para diu: "Heavy sea one, Heavy sea two, Heavy sea three, Sea figure has freeze" i tots els infants s'han de quedar parats. Si un es mou i el qui para ho veu aquest serà qui pari.

FIGURES

EDAT:

TIPUS DE JOC: baldifa

PROCEDÈNCIA: Colòmbia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: baldufes

DESCRIPCIÓ: Prova reina de la baldufa és la traça i habilitat dels esportistes amb la baldufa. Només es fa servir la baldufa i la corda, els participants realitzen infinitat de figures que ells mateixos registren per al seu coneixement, com ara: "Pico al Aire", "Trompo en uña", "La bandeja", "El ascensor", "El Columpio", "El látigo", "El maletín", "La retroexcavadora", "La asprilla", "El perrito", "El crucifijo", "El calculador", entre altres. La puntuació es dona de 1 a 10. Per a obtenir 10 punts, el jugador en els tres minuts de què disposa no pot cometre cap error ni repetir figures.

RAYUELA

EDAT:

TIPUS DE JOC: baldufa

PROCEDÈNCIA: Colòmbia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: badufes

DESCRIPCIÓ: Es tracta de fer sortir la baldufa d'un cercle de 1,50 metres de diàmetre. Cada jugador pot tirar tres vegades. Si fa sortir una baldufa a la primera tirada té 6 punts i 4 per a les dues següents. També es fa per parelles sortejant la sortida. La suma de les tres modalitats li dona el total de punts per a la classificació.

ATRAPA'LS!

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Kazakhstan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: És un joc molt interessant. Hi poden jugar molts infants. Estan drets en una rotllana i comencen a contar per triar qui para. Quan s'ha acabat de contar tots es posen a córrer i el qui para els ha d'atrapar. El darrer en ser atrapat serà qui pari el proper cop.

CACERA D'OUS

EDAT:

TIPUS DE JOC: familiar

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: ous de Pasqua amb sorpresa

DESCRIPCIÓ: Cada any, per Pasqua, la meua família celebra una Cacera d'Ous de Pasqua a casa dels meus avis. Els meus cosins i jo busquem els ous i els posem en els nostres cistells. Els ous són a l'herba, als arbres, als arbustos. Els meus cosins i jo correm per aconseguir tants ous com sigui possible. Quan s'ha acabat la cacera obrim els ous i mirem què hi ha a dins. Alguns tenen monedes, però la majoria tenen caramels. M'agrada la Cacera d'Ous de Pasqua. Espero que quan jo tingui quaranta-cinc anys la meua àvia encara faci la Cacera d'Ous, ja que llavors és probable que necessiti diners.

MANS DAMUNT LA TAULA

EDAT:

TIPUS DE JOC: interior

PROCEDÈNCIA: Kazakhstan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 moneda

DESCRIPCIÓ: Tots els jugadors seuen al voltant de la taula. El qui para seu en un costat de la taula. Aquest passa una moneda a un dels jugadors. Els jugadors es van passant la moneda per dessota de la taula. De sobte, el qui para diu: "Mans sobre la taula!" Tots els jugadors han de posar les mans planes damunt la taula. El qui té la moneda també. El qui para ha d'endevinar qui la té (pel so de la moneda). Quan el qui para diu: "aixequeu les mans" tots ho fan. Si el qui para no ho ha endevinat, el joc continua. Si ho ha endevinat, el qui té la moneda para.

SORRY

EDAT:

TIPUS DE JOC: tauler

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: tauler, fitxes i cartes

DESCRIPCIÓ: Cada persona té quatre fitxes. Les col·loca al cercle de sortida. Es barregen les cartes. A partir d'aquí comença la diversió. El primer jugador ha d'agafar una carta. Si li surt una carta amb un 1 o un 2, una de les seves fitxes entra en joc. L'objectiu del joc és de tenir les 4 fitxes al voltant del tauler. Si aneu a parar a un triangle amb una línia connectada a ell, podeu desplaçar-vos fins al seu final. Però si aneu a un triangle que es del vostre color no us podeu moure. Si un altre va a parar a la mateixa casella que vosaltres, us pot fer saltar de reculada cap al principi.

CURSA DE RELLEUS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un dels jocs que m'agraden són les curses de relleus. En una cursa de relleus normal, la gent està distribuïda en uns quants equips d'igual nombre de membres. El primer corredor de cada equip corre una distància i després torna, toca la mà del següent i s'asseu. La resta de jugadors de cada equip fan el mateix. El primer equip que té tots els jugadors asseguts, és el guanyador. HI ha altres classes de curses de relleus. Una de particular és la de les galledes d'aigua. La nostra classe hi juga contra l'altra classe a l dia de camp anual de la nostra escola. La primera persona de cada equip omple una tassa amb aigua d'una galleda i corre cap a una altra galleda on la buida i després torna cap al final de la fila. Després d'un determinat temps, es mesura la quantitat d'aigua recollida per cada equip. Guanya qui n'ha transportat més. M'agrada aquest joc perquè és divertit i excitant. A mesura que transcorre el joc, l'animació de la gent va en augment.

CAÇADORS

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Kazakhstan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 3 pilotes petites

DESCRIPCIÓ: Els jugadors van corren damunt d'una plataforma. Tres caçadors estan en llocs diferents. Cada un dels caçadors té una pilota petita. El qui dirigeix el joc diu "Quiets" i tots s'aturen. Els caçadors tiren les pilotes a algun dels jugadors. Els "morts" esdevenen caçadors. Els jugadors poden esquivar les pilotes però no es poden moure. Si un es mou després que hom ha dit "Quiets!" para.

FLETXES NETES

EDAT:

TIPUS DE JOC: neu - punteria

PROCEDÈNCIA: Kazakhstan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es dibuixen cercles de 50 cm de diàmetre en una fusta. Davant de cada cercle hi ha un jugador (en total 5 o 6). Els jugadors fan boles de neu i les tiren a dintre del cercle. El primer que tapa el cercle guanya.

PEIX, ANIMAL, OCELL

EDAT:

TIPUS DE JOC: llenguatge

PROCEDÈNCIA: Kazakhstan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els jugadors estan en cercle. El qui para s'acosta al cercla i diu "peix, animal o ocell" i el jugador que ha estat cridat ha de dir el nom d'un animal que visqui en aquell entorn mentre ell s'acosta. De cop s'atura i diu una d'aquestes paraules. Si el jugador no diu l'animal, para i a més ha de ballar o dir una poesia.

ALAMAN-BAIGA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer a cavall

PROCEDÈNCIA: Kazakhstan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: És una cursa de cavalls de 25-100 km amb obstacles. Pel camí hom pot trobar: el riu, que haurà de ser vorejat, les ondulacions, que caldrà superar ràpidament i amb traça. La victòria en aquesta competició està lligada amb la resistència, la ingenuïtat i l'esportivitat.

XAL

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Ucraïna

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: un mocador, bufanda.

DESCRIPCIÓ: Hi poden jugar molts infants. Primer es tria un que és el cap. Aleshores els altres s'asseuen al voltant d'un pedra i tanquen els ulls. El cap va caminant darrere d'ells. En un moment donat, deixa anar el mocador darrere d'un i arrenca a córrer. El que té el mocador intenta atrapar-lo. Si ho aconsegueix, para, si no torna a seure al mateix lloc. Quan jugo a aquest joc i sóc el cap, ho sóc fins al final, perquè corro molt bé. Però m'agrada molt aquest joc perquè ho passo molt bé i és interessant.

CADIRES VOLADORES A L'ESPAI

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Kazakhstan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors seuen a les "cadires que volen a l'espai" i sense aixecar-se'm han d'agafar totes les coses que hi ha al seu voltant a una distància d'un metre, aproximadament. Guanya el que agafa totes les coses abans que els altres.

TREPITJAR

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Irlanda

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots estan fent rotllana. L'objectiu és de trepitjar el peu dels altres, però només quan et toca. Quan un altre intenta trepitjar-te, has d'intentar esquivar-ho movent només una cama. Si et trepitja quedes eliminat. Guanya el que no s'ha deixat trepitjar.

QUEENIE-I-O

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Irlanda

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una pilota de tennis

DESCRIPCIÓ: El qui para té una pilota de tennis. Es gira i la llença endarrere seu. Els altres intenten agafar-la i si un ho aconsegueix crida: "Atrapada!" i ara para ell. Però si no l'atrapa ningú, algú la recull i se l'amaga a l'esquena. Els altres també es posen la mà a l'esquena i el qui para ha d'endevinar qui la té. Si ho endevina, continua parant ell; si no, para el qui la té

HEY PRESTO

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Irlanda

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El qui para diu: "Un, dos, tres, hey, presto!" Tots es queden quietes en una postura i el qui aguanta més estona, para

LLETRA VERMELLA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Irlanda

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: HI poden jugar tants com vulguin a aquest joc. El qui para comença dient: "La Lletra Vermella és la A" (o qualsevol lletra de l'abecedari). Si el teu nom conté altres lletres que no siguin la A et pots moure. Si hi ha una lletra duplicada pots avançar dos passos i així successivament. El guanyador és el primer que arriba fins on hi ha el qui para.

NEGRE MÀGIC

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Irlanda

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots seiem a terra en una fila amb les mans als genolls. El qui para ens va tocant les mans tot dient: "Negre, negre, negre... màgic!". Quan diu màgic!" corre. El qui ha estat tocat quan ha dit "màgic" crida: "Atura't!" Llavors s'aixeca i va caminant de quatre grapes fent tants passos com té el seu nom i cognom. Si atrapa al qui para, para ell, si no, continua parant el mateix d'abans.

QUINA HORA ÉS, SENYOR LLOP?

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Irlanda

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: A aquest joc hi poden jugar tants jugadors com vulguin. N'hi ha un que para i és el LLOP. Els jugadors estan al voltant del llop, a uns 5 metres de distància i van preguntant: "Senyor Llop, quina hora és?" I el Llop contesta: "Hora d'esmorzar, hora de dinar..." Quan diu: "Hora de sopar" els empaita intentant atrapar-los. Si n'atrapa algú, aquest para.

LA TROBADA

EDAT: >7

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Dos jugadors, col·locats en extrems separats del recinte, intenten trobar-se i agafar-se les mans. La resta intentaran impedir-ho col·locant-se davant d'ells, pero no s'hi val a agafar-los.

LA BOMBA

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: País de Gal·les

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es tria un dels jugadors perquè pari. Aquest tira la pilota a algú i així successivament, mentre hom va comptant; 1, 2, 3, 4, 5, et fins a 10. Aquell qui té la pilota quan s'arriba al número 10, queda eliminat perquè la bomba ha explotat. Si la pilota és a l'aire, queda eliminat el qui l'ha tirada. La pilota s'ha de tirar a l'alçada del pit. S'ha d'agafar la pilota. El joc continua fins que només queda un jugador.

LLANÇAMENT DE SACS

EDAT:

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Kazakhstan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 5 sacs plens de sorra

DESCRIPCIÓ: Calen 5 sacs plens d'algun material pesant, com ara sorra. els jugadors han de llançar els sacs damunt d'una petita taula de manera que no caiguin a terra. HI poden jugar entre 2 i 5 equips. Guanya l'equip al qual li han caigut menys sacs.

LA VELLA KUTSIA

EDAT:

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Ucraïna

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es tapen els ulls a un company y se li fa donar unes voltes. Els altres comencen a picar de mans tots junts. El que duu els ulls tapats ha d'agafar al qui té més a prop. Aleshores els altres del voltant el criden. El nom del primer que sigui agafat serà "Vella Kutsia".

JUNGLE - JINGLE

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Ucraïna

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els infants agafats de les mans formen una rotllana i van cantant mentre van voltant. Jungle va corrent al voltant del cercle i quan s'acaba la cançó Jungle es posa a la rotllana i un altre farà de Jungle - Jingle.

ESTIRAR

EDAT:

TIPUS DE JOC: força

PROCEDÈNCIA: Kazakhstan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Hi poden participar molts nois i noies. Els jugadors es reparteixen en parelles, tenint compte que les parelles estiguin igualades de força. Cal aparellar nois amb nois i noies amb noies. Es dibuixa una línia llarga. Les parelles se situen un a cada banda de la línia formant dos equips. Al primer senyal, cada jugador agafa les mans del seu contrincant. Al segon, cada jugador intentarà que el seu contrincant travessi la ratlla cap al seu costat. Aquell que posi els dos peus a l'altra banda perd, i el qui guanya pot ajudar un amic de la seva banda agafant-lo de la cintura i intentant estirar el contrari. Guanya l'equip que ha aconseguit estirar més jugadors de l'altre equip cap al seu costat.

DIÀVOLO (CHER-LING)

EDAT:

TIPUS DE JOC: joguina

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: joguina

DESCRIPCIÓ: El Cher-Ling és una joguina de plàstic o de fusta que consisteix en dues rodets unides per un cilindre. Les rodets són buides i tenen foradets a la seva superfície. Com s'hi juga: Es col·loca el Cher-Ling al mig de la corda i s'agafa un pal amb cada mà. Cal moure els pals amunt i avall per tal de fer rodar el Cher-Ling per la corda, entre els dos pals. El Cher-Ling farà un bonic zumzeig quan rodi gràcies als foradets de la superfície. Un jugador hàbil pot llençar el Cher-Ling cap amunt i entomar-lo altra vegada amb la corda.

ESPIO AMB ELS MEUS ULLETS

EDAT:

TIPUS DE JOC: interior - llenguatge

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Lloc: A l'aula. Objectiu: Desenvolupar les estructures del llenguatge fent preguntes. Com s'hi juga: Un alumne ha de pensar un objecte de la classe. N'escriu la primera lletra a la pissarra. Els companys han d'endevinar l'objecte fent preguntes com ara: De quin color és? Es pot beure? On és? Qui el pot fer servir? etc.

TOCAR L'OMBRA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Escòcia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Per jugar a aquest joc cal que faci sol. N'hi ha un que para. La idea del joc és que el qui para ha d'anar a caçar les ombres de tots els altres jugadors. Si un es col·loca a l'ombra d'un altre, para. Si un es posa a l'ombra d'alguna cosa, per exemple d'un edifici, on no se li vegi l'ombra, està segur. Un bon lloc per jugar-hi és el pati de l'escola.

PEEVER

EDAT:

TIPUS DE JOC: dibuixat a terra

PROCEDÈNCIA: Escòcia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una llauna vella o pedra plana

DESCRIPCIÓ: Primer cal dibuixar amb guix, quadrats a terra. Això serà el que anomenarem un llit. Els quadrats estaran numerats. Hom empeny el "Peever" (una llauna vella o una pedra plana) pel llit amb el peu. Cal empènyer-lo al quadrat número 1, després al 2, etc. Cal saltar pel llit sense tocar cap ratlla i esquivant sempre el quadrat amb el peever. El guanyador del joc és el qui aconsegueix el màxim nombre de quadrats sense tocar cap línia. Va bé que el terra sigui pla, per jugar a Peever.

THE FARMER WANTS A WIFE

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Escòcia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els infants estan en cercle agafats de les mans. Se'n tria un que pari al centre de la rotllana, mentre els altres van donant voltes, tot cantant. Quan acaba la cançó, la persona que para tria un company i s'intercanvien els llocs i la cançó torna a començar.

PARETS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Escòcia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un para. Els altres han d'anar d'una paret a una altra sense ser atrapats. No val tornar enrere cap a la paret d'on s'ha sortit. El qui és atrapat, para. S'hi juga en un espai obert amb algunes parets.

CORDES XINESES

EDAT:

TIPUS DE JOC: saltar a corda

PROCEDÈNCIA: Escòcia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Us cal una corda i tres jugadors o més. Dues persones aguanten la corda pels extrems. La fan rodar. La tercera persona salta al mig de la corda mentre aquesta roda. L'objectiu del joc és de mantenir-se saltant sense entrebancar-se. El millor lloc és una superfície llisa.

LA FÀBRICA DOING-DOING

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Escòcia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: herba, fulles, ampolles plàst.

DESCRIPCIÓ: Aquest joc ens el vam inventar els meus amics i jo. És un joc per a dos equips: Els Doing Doings són els bons i els Ding Dongs, els dolents. Els Ding Dongs ens han de robar les pocions màgiques per tal de no morir. Nosaltres hem de recuperar les pocions, o ells s'apropiaran de la fàbrica Doing Doing. El joc es pot interrompre quan s'acaba l'hora d'esbarjo per continuar-lo a la següent i s'acaba quan ja no queden més ampolles de plàstic. Per fer les pocions es necessita herba, fulles, pedres, flors, fang. Tot això es fica en ampolles de plàstic amb aigua. S'hi pot jugar a qualsevol lloc.

FRED O CALENT

EDAT:

TIPUS DE JOC: amagar i buscar

PROCEDÈNCIA: Puerto Rico

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els infants trien un objecte. Fan marxar un dels participants lluny de l'àrea de joc, de manera que no vegi on amaguen aquell objecte. Un cop amagat criden al qui l'ha de buscar. Si s'hi acosta, li criden: "fred" si és lluny de l'amagatall. Si s'hi acosta més, li criden: "calent". A vegades està a una distància intermèdia i li diuen: "tebi, tebi, tebi". Quan és molt a prop, li criden: "Et cremes, et cremes" fins que, quan troba l'objecte, li diuen "T'has cremat". Aleshores ell tria un altre objecte a la vista de tots i envia el qui ell triï pe tal de repetir el joc.

CURSA DE SACS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Puerto Rico

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 sac/participant

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es fiquen dintre d'un sac fins a la cintura. Es posen en fila darrere d'una línia i quan hom crida: "Sortiu!" tots surten en cursa cap a una meta establerta prèviament. El primer que arribi a la meta és el guanyador.

EL CARRETÓ

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Puerto Rico

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Hom dibuixa dues línies paral·leles a una distància de 40-50 m. Darrere d'una d'aquestes línies es col·loquen els participants en parelles. Un de cada parella es col·loca d'esquena al seu company. Posa les mans a terra. el company l'aixeca agafant-li els peus fins a col·locar-se'ls a l'alçada de la cintura. D'aquesta manera formen els carretons. A un senyal comencen a córrer cap a l'altra línia. La primera parella que arriba a la meta, guanya la cursa. De vegades, per tal de fer el carretó es col·loquen de cara. Diuen que d'aquesta manera encara és més divertit.

SHOOT OUT

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: País de Gal·les

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Es reparteixen els jugadors en dos equips, A i B. Es marquen dos rectangles contigus d'uns 2/3 de la mida d'un camp de netball. Quan hom toca el xiulet, els dos equips corren en el seu camp. L'equip A comença tenint la pilota i procurant que l'equip B no vegi qui la té. El qui la té pot passar-la a altres jugadores del seu equip. Quan sona el xiulet, els dos equips s'aturen. Aleshores, aquell qui té la pilota intentarà tocar algú de l'equip B entre el genoll i el turmell. Si ho aconsegueix, aquest jugador queda eliminat i el joc torna a començar però viceversa. Si falla, els jugadors de l'equip B agafen la pilota i continua el joc, però també viceversa. Guanya l'equip a qui encara queda algun jugador.

DUNDI BIYO

EDAT:

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Nepal

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 2 pals especials

DESCRIPCIÓ: Calen dos pals rectes: el principal d'uns 60-70 cm i un altre d'uns 15 cm, amb els dos extrems punxeguts. HI poden jugar dos o més jugadors en un espai obert. Es decideix qui comença llançant el pal petit. Aquell qui el llença més lluny comença. Es fa un foradet a terra i s'hi col·loca el pal petit de punta. El qui comença llença el pal petit des del forat on està col·locat, amb l'ajut del pal gros. Els altres jugadors correran i intentaran agafar el pal petit a l'aire abans no caigui a terra. Si algú l'agafa, el primer jugador queda eliminat. Però si el pal cau a terra, torna a tirar el mateix jugador. Aquest, aleshores, tira a l'aire el pal petit pel seu extrem punxegut i el llença lluny amb el pal gros. Si el jugador falla el llançament, hom mesura la distància entre el foradet i la posició del pal petit i comença un altre jugador de la mateixa manera. Al final del joc, aquell que ha llençat el pal més lluny del forat guanya (es mesura la distància entre el foradet i el pal petit). Aquest joc és perillós perquè hom es pot fer mal si li toca el pal quan està jugant, o sigui que cal anar amb compte i jugar en un espai obert.

TRENCAR L'OLLA

EDAT:

TIPUS DE JOC: festa

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una olla, caramels, etc.

DESCRIPCIÓ: Aquest joc es practica a l'aire lliure en un espai que permeti col·locar una corda de banda a banda, de la qual hom penjarà una olleta, un test o similar dintre la qual s'hi haurà posat caramels, monedes, etc. i aigua o farina. Els jugadors hi participen d'un en un. Al participant hom li embena els ulls, li posa un pal a les mans i el situa de manera que amb el pal toqui l'olla. Aleshores se li fa donar unes voltes i ell haurà d'intentar reorientar-se. Quan cregui que pot tocar l'olla donarà un cop de pal amb força intentant trencar-la. Normalment se li donen tres oportunitats. El joc va continuat fins que algú trenca l'olla, moment en el qual l'aigua o la farina li cau al damunt mentre ell s'afanya a treure's la bena i recollir els caramels i altres regals abans no els reculli ningú més. Normalment, quan algú trenca l'olla se'n posa una altra i el joc continua fins que no hi ha més olles.

AGAFAR LA MONEDA

EDAT:

TIPUS DE JOC: festa

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: monedes, 2 galledes, farina.

DESCRIPCIÓ: Els jugadors hi participen individualment. El participant es col·loca davant d'una taula on hi ha un cubell amb aigua dintre la qual s'ha col·locat una moneda. El jugador, amb les mans a l'esquena, intentarà treure la moneda amb la boca. Un cop ho ha aconseguit, farà el mateix en un altre cubell que enlloc d'aigua conté farina. La diversió consisteix en veure com surten els participants amb la cara blanca de la farina que se'ls ha enganxat a la cara mullada de l'aigua del primer cubell. El jugador es quedarà amb les monedes. Variant: Enlloc d'una moneda a cada cubell n'hi pot haver unes quantes i limitar el temps. El jugador es quedarà amb les monedes aconseguides durant aquest temps. Es pot substituir les monedes per caramels, anissos, etc.

MENJAR LA POMA

EDAT:

TIPUS DE JOC: festa

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: cordills i pomes

DESCRIPCIÓ: Cal una corda de banda a banda, de la qual penjaran tantes pomes com participants. Aquests, amb les mans a l'esquena intentaran menjar-se la poma amb la dificultat de no poder-la agafar. Guanya el primer que ho aconsegueix. Una variant consisteix en col·locar-se per parelles un a cada banda de la poma. Millor encara si les parelles estan formades per un noi i una noia.

LA XOCOLATA

EDAT:

TIPUS DE JOC: festa

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: xocolata i melindros

DESCRIPCIÓ: A banda i banda d'una taula llarga se situen els participants per parelles, un de cara a l'altra. Cada participant té una tassa de xocolata desfeta i un plat amb un determinat nombre de melindros. S'embena els ulls a tothom i a un senyal de qui dirigeix el joc, els participants començaran a sucuar els melindros a la xocolata i intentaran posar-los, sucats, a la boca del company. El joc acaba quan no queda xocolata ni melindros. És tan divertit participar-hi com a jugador com veure l'espectacle de cares i braços plenes regalimant xocolata i les ganyotes que fan els infants participants.

KONGKI NOLI

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Corea

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: pedres

DESCRIPCIÓ: És un joc per a nenes. Quan érem petites hi solíem jugar a la classe a l'hora d'esbarjo o a l'hora de dinar. S'hi pot jugar de dues maneres. Per a la primera, calen cinc pedres. Primer de tot es tiren a terra. Aleshores se n'agafa una amb els dits i es llença a l'aire. Se n'ha d'agafar una altra i recollir la que està a l'aire. Després es van agafant les restants d'una en una. A la segona volta, s'agafen de dues en dues, a la tercera, se n'agafen tres i després la que queda. A la quarta volta s'agafen totes quatre. El darrer pas consisteix en llançar-les totes a l'aire i recollir-les sobre el dors de la ma. Cal relançar-les i intentar agafar-les amb el palmell de la mà. Després es torna a començar. Quan un falla, li toca el torn a un altre jugador. La segona manera és amb 100-200 pedres. Es posen totes juntes i s'intenta fer-ne grups. El jugador es queda les que aconsegueix agafar. Quan practicàvem aquest joc, fèiem servir els dits. Segons alguns investigadors, els moviments amb els dits ajuden a desenvolupar el cervell, per tant aquest joc és molt bo per als infants.

BEKEL

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Indonèsia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota i 10 objectes d'hacer

DESCRIPCIÓ: Per a jugar a Bekel us cal una piloteta de goma, de la mida de les de ping-pong i un màxim de 10 objectes d'acer de la mida d'un dau. Hi poden jugar una o més d'un jugadores. La gràcia del joc rau en veure qui té més traça a recollir els objectes sense cometre cap error. Hom hi juga assegut a terra. Els objectes s'han de col·locar a terra davant de les jugadores. La primera jugadora llença la pilota a l'aire. Cada cop que l'hi llença ha de recollir un objecte i tornar a entomar la pilota amb la mateixa mà. Ha d'anar recollint els objectes d'un en un. Si ho aconsegueix, passa al nivell següent, que consisteix en fer el mateix però agafant-los de dos en dos. Això continua fins

que n'agafa 10 de cop. El joc continua amb diferents nivells de dificultat: - agafar els objectes individualment (de 1 a 10) - col·locar-los de cara amunt a terra (de 1 a 10) - col·locar-los de cara avall a terra (de 1 a 10) - invertir la posició (de 1 a 10) - tombar-los de costat (de 1 a 10) La jugadora que aconsegueix superar tots els nivells de dificultat guanya el joc.

EL SEGON ÉS DE RECANVI

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Kazakhstan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: En aquest joc hi poden participar uns quants infants. S'han de col·locar en cercle a un pas de distància dels companys i mirant al centre. Dos jugadors comencen: un surt corrents i l'altre l'empaita. Si l'empaitat es veu en perill de ser atrapat pot treure del cercle a un altre jugador, el qual intentarà atrapar al primer perseguidor. En aquest joc, el perseguidor ha d'estar molt atent, ja que en qualsevol moment pot passar a ser perseguit. Només hi ha una regla: els dos jugadors que corren no poden travessar la rotllana.

BALDUFA

EDAT:

TIPUS DE JOC: baldufa

PROCEDÈNCIA: Puerto Rico

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: baldufes

DESCRIPCIÓ: La baldufa és una joguina de forma cònica truncada. Tot i que es poden comprar o aconseguir per intercanvi, també els nostres infants se les fan de fusta. Prefereixen la fusta de guaiaba, xina o cedre, que són més resistents als cops. La pua que sobresurt de la part més aguda de la joguina s'aconsegueix introduint un clau mitjà deixant al descobert com a mínim un centímetre. Després hom li fa la forma de pua amb una llima. La companya inseparable de la baldufa és la "cabulla". És un tros de cordill d'un metre de llarg. Segons la mida de la baldufa, hom l'anomena "vaca" o "batata" si és grossa; i "jícara" o "chatita" si és petita. Per decidir l'ordre en què jugaran els participants, usen el joc "La raya". Per fer ballar la baldufa, és a dir, fer-la girar verticalment en equilibri, l'infant enrotlla la "cabulla" des de la pua recobrint gairebé tota la part cònica de la joguina. L'altre extrem de la "cabulla" cal mantenir-la ben subjectada amb els dits. Es llença la baldufa a terra mentre s'estira la "cabulla", imprimint-li in moviment rotatori. Per tirar a una baldufa que està plantada, el jugador tira la baldufa com per fer-la ballar, però apuntant a la de terra. També es pot fer ballar, agafar-la amb el palmell de la mà, portar-lo cap a la baldufa de terra, i llançar-la damunt d'aquesta amb la intenció de clavar-l'hi.

COBAL

EDAT:

TIPUS DE JOC: baldufa

PROCEDÈNCIA: Puerto Rico

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: baldufes

DESCRIPCIÓ: Cada jugador té dues baldufes, una per tirar i una per planta. Els participants dibuixen un cercle amb les mides que ells mateixos decideixin. Al centre d'aquest cercle tots menys el qui para, col·loca la seva baldufa amb la pua de cara amunt. L'objectiu d'aquest joc és treure del cercle cada una de les baldufes colpejant-les. El qui para tira la seva contra les que estan plantades, a fi de punxar amb la pua en una d'elles. Si ho aconsegueix continua tirant a la mateixa baldufa que ha punxat fins que falla. Si no la toca o no cau ballant, cedeix el torn. El següent jugador fa el mateix fins que aconsegueixi treure-la del cercle. Quan ho aconsegueix, l'amo de la baldufa s'elimina del joc. En qualsevol moment que un jugador aconsegueixi esqueixar la baldufa que està plantada, s'acaba el joc i es declara campió a qui ho ha aconseguit.

COMBO

EDAT:

TIPUS DE JOC: baldufa

PROCEDÈNCIA: Puerto Rico

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: baldufes

DESCRIPCIÓ: Els jugadors trien un lloc fins al qual porten les baldufes empenyent-se les unes amb les altres. Després de triar els torns, el qui para tira a una de les de terra per tal de moure-la cap el lloc triat. Si la toca, li continua tirant. Si no ho aconsegueix, l'altre jugador aixeca la baldufa i el primer la posa en aquest lloc. Continua el joc fins que una de les baldufes es portada fins a l'altra línia. En aquest cas, el qui li ha aconseguit portar guanya el joc.

BALDUFA DE COROZO

EDAT:

TIPUS DE JOC: baldufa

PROCEDÈNCIA: Puerto Rico

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: baldufes

DESCRIPCIÓ: La baldufa de Corozo es fa balla utilitzant una cabulla" (cordill) i una "trabilla" (un tros de fusta en un dels extrems de la qual hi ha una perforació on cap la pua de la baldufa). Després d'enroscar la "cabulla" a la baldufa, es col·loca la pua a la perforació de la "trabilla", mentre se sosté la "cabulla" amb la mà. Amb un moviment ràpid cap enrere, la baldufa cau ballant cap endavant.

SANGRE

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: pilota

DESCRIPCIÓ: S'hi juga amb una pilota. Es tria un jugador perquè pari. Aquest agafa la pilota i diu: "Sang, sang, per en Tal) i tira la pilota enlaira. El jugador anomenat intenta agafar la pilota abans no toqui a terra. Si ho aconsegueix, la torna a tirar enlaire dient un altre nom. En canvi, si la pilota bota a terra, tots s'escapen i el que l'havia d'atrapar corre a agafar-la. Quan la té diu: Sang!. En aquest

moment tots s'aturen. El que té la pilota pot fer tres passes i la llença tot seguit intentar tocar algú. Si ho aconseguix, el jugador tocat agafa la pilota i torna a començar el joc. Si falla, és el qui ha fallat el llançament qui ha de començar el joc.

EL GANIVET

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Taiwan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: A Taiwan es practica un joc infantil anomenat Ganivet de Mà al qual juguen els nois. Aquestes en són les regles: Els jugadors es divideixen en dos grups. Cada grup tria una base com ara una paret, o un arbre. Quan comença el joc, cada u fa servir la seva mà com si fos un ganivet per tocar el cap o la cama dels membres de l'altre grup. Quan algú es tocat queda eliminat. De tofa manera, els que estan eliminats es poden salvar. Quan un dels que no estan eliminats talla la unió de les mans, tots els que estan per darrere del "punt de ruptura" estan salvats. El primer de cada grup ha de tocar la base de l'enemic i els altres que estan eliminats han d'agafar la mà del primer de la fila dels eliminats. Quan tots els membres d'un grup estan eliminats, l'altre grup guanya

FIVE SESSION PASSING

EDAT:

TIPUS DE JOC: dibuixat a terra

PROCEDÈNCIA: Taiwan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Al meu país hom juga a un joc anomenat "Five Session Passing". Els infants dibuixen línies a terra formant 5 quadrats. Els jugadors es divideixen en dos equips. Els membres del primer equip estan drets a les línies que han dibuixat i els membres del segon equip han d'estar a l'interior dels quadrats. Els que estan a les línies han d'intentar tocar als que estan a dintre. Si algú dels de dintre dels requadres es tocat per un dels altres, queda eliminat. Quan s'acaba el temps, l'equip a qui li queden més membres, guanya.

L'ESCOLA XINESA

EDAT:

TIPUS DE JOC: festa

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El mestre es col·loca davant dels alumnes i diu: Acaba de començar l'Escola Xinesa. No s'hi val a riure ni a divertir-se. Aquell que ensenyi les dents o la llengua serà castigat". Aleshores el mestre comença a fer bestieses per fer riure els infants. Aquells alumnes que riuen tan fort que ensenyen les dents o la llengua han de fer allò que el mestre els digui, per exemple, córrer al voltant de l'edifici tantes vegades com digui, o saltar a peu coix al voltant d'un cotxe, o fer uns quants salts, etc. qualsevol bestiesa que se li acudeixi al mestre. És un joc sense guanyadors.

DISGUISE

EDAT:

TIPUS DE JOC: atenció, coordinació

PROCEDÈNCIA: Kazakhstan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es divideixen en grups estan de cara al director del joc. Els jugadors estableixen els torns en què començara a moure's cada grup. El director cada vegada pot dir: "montijol", "camí" or "paller" Cada grup ha de córrer a fer el que ha dit el director. Si ha dit "montijol" han d'estar en cercle agafant-se les mans i aixecant-les enlaire. Si diu "paller" tots els jugadors s'han d'asseure i abaixar el cap. I si diu "camí" s'han de posar en fila i amb les mans a les espatlles. Guanya l'equip que fa totes les ordres més de pressa que els altres

MENJAR XOCOLATA

EDAT:

TIPUS DE JOC: festa

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelona

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: A les festes d'aniversari, a Anglaterra se sol jugar a aquest joc que és molt divertit. Cal col·locar, junts al mig de la taula, uns guants, una bufanda, un barret, una rajola de xocolata i un dau, juntament amb un ganivet i una forquilla. Cada infant, per torn, ha de llançar el dau fins que surti un sis. Aquell que ha tret el sis s'ha de posar les peces de roba. Aleshores ha d'intentar menjar la xocolata amb forquilla i ganivet (no pot fer servir els dits). Mentrestant, els altres continuen tirant el dau fins que surti un sis, moment en què el primer passarà la roba a qui l'hagi tret. El joc continua fins que s'acaba la xocolata.

LA GANYOTA

EDAT:

TIPUS DE JOC: festa

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: monedes

DESCRIPCIÓ: Hom col·loca una moneda al fron de cada jugador, el qual haurà d'intentar fe-la baixar fins a la boca i agafar-la amb les dents sense poder-se ajudar amb les mans, només amb ganyotes i moviments de la cara. Si cau a terra, queda eliminat.

ARANYA DE COLORS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: S'hi juga a l'exterior en un espai limitat: un pati, una placeta, etc. Els jugadors es divideixen en dos grups i es col·loquen un a cada banda d'aquest espai. Al centre hi ha un jugador que fa d'aranya. Aquest dirà un color i tots els que portin alguna peça d'aquest color han de passar a la banda contrària. Tots aquells que l'aranya toqui quedaran eliminats. També seran eliminats els que tot i portar el color que ha dit l'aranya, no s'hagin mogut de banda. Continua el joc canviant cada cop de color fins que tots quedin eliminats. El darrer serà qui parerà a la següent partida.

STOP!

EDAT:

TIPUS DE JOC: interior

PROCEDÈNCIA: Mèxic

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: paper i llapis

DESCRIPCIÓ: Quan jo anava a l'escola elemental, solia jugar a diferents jocs. Teníem mitja hora d'esbarjo després de dinar però sempre se'ns feia curt. Aleshores, a classe, procuràvem seure darrere de tot on el mestre no ens pogués veure i jugàvem a un joc silenciós que anomenàvem "Stop". Hi poden jugar tants com vulguin i només us cal un full de paper i un llapis. Dividíem el full en categories, com ara animals, flors, pel·lícules, programes de TV, colors, fruites, cognoms, el que se'ns acudia. Cal traçar una línia vertical entre les paraules, així: | Color | flower | fruit | TV show | movie | Total ||||| Així que cada jugador tenia el seu full a punt era el moment de començar. Un dels jugadors començava el joc dient en veu alta les lletres de l'abecedari per ordre: A, B, C, D, E, F, etc. El jugador del seu costat havia de dir "Stop" tan forç com pogués. Com podeu imaginar, al mig de la classe ho havíem de dir tan silenciosament com podíem per no ser enxampats. Quan aquell jugador deia "stop", el que anava dient les lletres de l'alfabet havia de parar i era el moment de començar tots els jugadors a escriure una paraula amb aquesta consonant o vocal. Calia escriure una paraula per a cada categoria i teníeu temps d'escriure fins que el primer acabava. Quan el primer jugador acabava, deia "Stop" altre cop, i era el moment de revisar les respostes. Cada jugador havia de dir la paraula que havia escrit i si dos jugadors tenien la mateixa paraula, només tenien 50 punts; per exemple, mireu que calia escriure per a la consonant "P". | Color | flower | fruit | TV show | movie | Total || purple || pear | Poltergeist | Paulli || | 100 | 0 | 100 | 50 | 100 | 350 | La darrera columna del full era el total i hom hi escrivia els punts que havia obtingut i aleshores calia fer el mateix amb tots els jugadors. Cada cop escrivíem una lletra diferent. Al final del full, el joc acabava i el guanyador era el que havia obtingut més punts. Aquest joc era veritablement divertit per a nosaltres i ens encantava jugar-hi sovint, però em penso que ens divertia la manera com hi jugàvem.

BALES

EDAT:

TIPUS DE JOC: bales

PROCEDÈNCIA: Turquia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: bales

DESCRIPCIÓ: Les bales són un joc prou conegut arreu del món. Em sembla que hi vaig jugar per primer cop quan tenia 6 anys. Tenir piles de bales era un signe de poder. Teníem bales de diferents colors, i algunes eren les nostres preferides. Tot i que no teníem gaire diners, procuràvem estalviar

per comprar-en més. Actualment, no sé com va començar que solíem jugar a aquest joc quan érem a l'escola primària, però hi jugàvem de manera diferent, depenent de amb qui hi jugàvem. M'imagino que les diferents cultures i països tenen regles diferents per jugar-hi. **COM HI JUGÀVEM** Abans de començar el joc dibuixàvem un triangle. La seva mida depenia del nombre de bales que teníem. Després de posar-les totes dintre el triangle, tiràvem la nostra bala preferida cap a les altres podent guanyar-ne en fer-les sortir del triangle. Continuava fins que totes eren fora. **PER QUÈ HI JUGÀVEM** Crec que l'important era tenir tantes bales com podíem. Era gairebé una competició guanyar el màxim de bales, per tant, practicàvem en les estones lliures. Aquell de nosaltres que en guanyava més era el cap del grup i tothom volia ser el cap. Ara m'adono que aquesta petita competició era la nostra primera experiència amb el poder i el liderat.

PEIRILIA

EDAT:

TIPUS DE JOC: bales

PROCEDÈNCIA: Xipre

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 6 bales/jugador

DESCRIPCIÓ: Cada jugador hi ha de posar 6 bales. Aleshores es dibuixa un triangle al mig del terreny. Hom fica les bales a dintre del triangle separades 2 centímetres. Aleshores es compten dos passos i es traça una línia. Comença el joc. Cal que torneu fins al triangle, d'on agafareu una de les vostres bales i la llançareu cap a la línia. El jugador que la llença més a prop de la línia és el primer a jugar. L'objectiu es llançar la bala intentant fer sortir del triangle algunes altres bales. El guanyador és el que aconsegueix treure totes les bales dels altres jugadors.

NINES DE PAPER

EDAT:

TIPUS DE JOC: interior

PROCEDÈNCIA: Taiwan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: paper, colors, tisores

DESCRIPCIÓ: El meu joc preferit per jugar amb les meves amigues eren les nines de paper. Dibuíem nines de paper i tota mena de peces de roba com pantalons, bruses o faldilles de paper i després les retallàvem. Els vestits s'adaptaven a les nines i tenien pestanyes que es doblegaven per poder penjar els vestits a les nines. Quan hi jugàvem juntes ens fèiem més d'una nina. Imitàvem la vida dels adults amb les nines de paper. Quan hi jugàvem semblàvem adultes, també. Sovint, les nines eren companyes de classe, col·legues o germanes, però mai no tenien fills ni eren mares. Admiràvem una noia si sabia dibuixar boniques nines o vestits. Per això cada noia s'hi esforçava. Fèiem servir les mans i els cervells per crear les nines.

DIPÒSITS RÀPIDS

EDAT:

TIPUS DE JOC: relleus

PROCEDÈNCIA: Kazakhstan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 5 objectes / jugador

DESCRIPCIÓ: Els jugadors estan en una línia i cada un d'ells té 5 objectes a terra. Cinc passes més enllà haurà dibuixat un petit cercle, i 4 cercles més separats l'un de l'altre 2 passes. Al senyal del director del joc, cada jugador ha d'agafar un objecte i corre fins al cercle més llunyà i dipositar-l'hi. Després ha de tornar, agafar un altre objecte i anar-lo a posar al segon cercle i així amb la resta d'objectes. Guanya el que col·loca els objectes en els cercles més de pressa.

L'ESTRANGULADOR

EDAT:

TIPUS DE JOC: cançó mimada

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Cada vers es basa en una acció pròpia prèvia durant un temps més innocents amb menys delinqüència que avui) My mother owns a bakery shop Yummy, yummy (es frega la panxa) My father drives a garbage truck Yummy, yummy, pew (s'agafa el nas) My sister talks on the phone all day Yummy, yummy, pew, la de la de la de dew (aixeca les mans i belluga els dits) My brother is a cowboy Yummy, yummy, pew, la de la de la de dew, roll 'em up, stick 'em up, bang, bang, (posa les mans i dits com si fossin un revòlver i dispara) My auntie is an operator Yummy, yummy, pew, la de la de la de dew, roll 'em up, stick 'em up, bang bang, your number please (s'agafa el nas per fer un so nasal) My uncle is a strangeler Yummy, yummy, pew, la de la de la de dew, roll 'em up, stick 'em up, bang bang, your number please (s'agafa el nas per fer un so nasal) surprise each with a gentle, playful strangle.

ACOSTEU-VOS UNA MICA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i amagar

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Va bé jugar-hi de nit que és fosc o en un lloc amb molts amagatalls. El qui para busca una base ni massa gran ni massa petita, marca els límits però no massa grans, per tal que el qui para pugui veure còmodament els quatre cantons dels límits. El qui para, tanca els ulls i compta fins a 20, mentre els altres s'amaguen. Aleshores obre els ulls i diu, per exemple "Jim darrera el cobert" o "Sally al costat de la tanca blanca" o qualsevol lloc on creu que estan amagats. Si no pot trobar ningú, diu: "veniu una mica més a prop 1,2,3,4,5" amb els ulls tancats. Mentrestant els altres s'acosten una mica o, si un creu que no pot abans que compti fins a 5, pot fer un sal cap a la base. I el joc continua fins que tothom ha estat atrapat. Ah! El qui para ha de tocar sempre la base amb una part del seu cos.

LA CAIXA DE MORTS

EDAT:

TIPUS DE JOC: dibuixat a terra

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: xapes

DESCRIPCIÓ: Per jugar a La Caixa De Morts, heu de dibuixar un requadre gran al carrer. Al centre d'aquest requadre en traceu un altre amb el dibuix d'una calavera i uns ossos creuats. A l'interior del requadre gran hi haurà 13 requadres més petits, un a cada angle i els altres al llarg dels costats. Les peces per jugar seran xapes de refrescos. L'objectiu del joc és el de fer anar les xapes del número 1 al 13 donant-los cops. No obstant, si cau al requadre central -la caixa de morts- quedeu eliminat o heu de tornar al número 1, segons les regles que hom hagi establert. Quan numereu els requadres, cal fer-ho de manera que la xapa hagi de creuar la caixa de morts com més vegades millor.

LES TRES COSES

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i amagar

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un para i ha de buscar als altres. El que para ha de comptar 10 a poc a poc i 20 de pressa. Però abans d'això ha de dir 3 coses que es vegin per tal que mentres compta els altres, a poc a poc les van tocant i s'amaguen. Quan el que para acaba, ha de mirar a veure si veu algú i no pot fer més de 3 passes. Si no veu a ningú ha de dir cridant: "TORNO A COMPTAR", o si veu algú ha de dir: "PER EN TAL". Si diu "TORNO A COMPTAR" ha de comptar altre cop i els altres poden aprofitar per continuar tocant les altres coses i quan acaben van on hi ha el que para i diu "PER MI".

CHIRINGAS

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Puerto Rico

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: paper, cordill.

DESCRIPCIÓ: Hom anomena "chiringas" a una sèrie de joguines que els infants es fan ells mateixos per tal de fer-los volar a l'aire, agafant-los amb la mà amb un cordó. Tenen diferents noms, segons la forma i la mida. El més fàcil de fer és el "capuchino". A més a més és el més petit. Hi ha la "chiringa", el "toro", la "estrella", el "barco" i el "cometa", o "bacalao".

L'ENDEVÍ

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Hi ha un joc que practiquem que anomenem "L'endeví" ("Fortune Teller").

Normalment hi juguem en els descansos y hi poden jugar nens i nenes de diferents edats. Moltes vegades canviem el que s'hi pot escriure i també hi juguem en espanyol. Instruccions per fer aquest joc: 1. Cal un full de paper completament quadrat. 2. Heu d'agafar les quatre cantonades i doblegar-

les cap al mig per tal de fer un altre quadrat més petit. 3. Tombeu el quadrat de cap per avall. 4. Agafeu les quatre cantonades i plegueu-les cap al mig per fer un quadrat més petit. 5. Plegueu el quadrat per la meitat. 6. Desplegueu el quadrat i plegueu-lo per la meitat de l'altre costat. 7. Desplegueu i pessigieu les puntes i empenyeu el paper cap endins perquè sembli un diamant. 8. Recolliu els extrems per obrir-los. 9. A la part externa d'aquests extrems que heu recollit, escriviu-hi un color diferent a cada un. 10. Col·loqueu el paper aplanat per fer un quadrat i agafar les puntes del mig i tallar-les cap endins. 11. A cada un d'aquests triangles més petits on heu fet prèviament un tall, poseu els nombres de l'1 al 8. 12. Agafeu les parts de dins i a la part que és oculta heu d'escriure tot tipus de sorts (per exemple: sí, no, potser, pensa en una altra cosa, en els teus somnis). Ara ja podeu jugar. Hi juguen dues persones alhora. La que aguanta el paper endeví posa els dits polzes i índexs a les aletes de l'endeví i diu a l'altre que formuli un desig. Ara han d'agafar un color. La persona que aguanta l'endeví l'ha de moure cap endins i cap enfora mentre compta el nombre de lletres de la paraula. A continuació l'altra persona ha d'agafar un dels nombres que es veuen en l'endeví. Ara el que aguanta l'endeví el mourà tantes vegades com indiqui el nombre endins i enfora. L'altra persona agafa un dels nombres que es veuen. El que l'aguanta, agafarà l'aleta d'aquest nombre i llegirà què diu a l'altra persona i aquesta és la sort del seu desig.

LA PETANCA

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: França

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: joc de boles especials

DESCRIPCIÓ: Consisteix en un conjunt de 6 o 12 boles d'hacer que heu d'intentar llençar tan a prop com pugueu al bolitx" (el "bolitx" és una bola més petita de fusta, és el "blanc" del joc).

Primer, l'equip que comença llença el bolitx a una certa distància, ni massa a prop ni massa lluny.

Aleshores, cada equip ha de llençar les seves boles cap al bolitx, l'equip que aconsegueix tenir una bola més a prop del bolitx guanya la partida. Aleshores hom compta un punt per cada bola de l'equip guanyador que és més a prop del bolitx.

MICOS I PANTERES

EDAT: <10

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es reparteixen en dos grups: "Micos" i "Panteres". Les panteres s'estiren a terra i dormen. Els micos es passegen entre elles. A un senyal de l'animador les panteres es desperten i intenten tocar els micos abans no estiguin enfilats en algun lloc (si no hi ha llocs on enfilem-se, es traça una zona i la consigna és: abans no surtin d'aquesta zona). Es compta el nombre de micos atrapats. Quan s'arriba a 10 o 15 es canvien els papers.

GUINEU, GALLINES I POLLETS

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es formen cadenes o files de 5 o 6 jugadors, que s'agafen per l'espatlla de l'anterior. El primer és la gallina" i els altres els "pollets". La guineu es col·loca davant de la cadena, lliure, mirant-los. Al senyal, la guineu intenta atrapar el darrer pollet i la gallina ho impedeix posant-se-li davant. La resta de la cadena es mouen amb ella. Si es trenca, perd i es canvien els llocs.

ANELL PROTECTOR

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: 4 o 5 jugadors es col·loquen en cercle agafant-se la mà. Un altre jugador, el captador es col·loca fora. Al senyal, intenta atrapar just al que està davant d'ell mirant-lo. Ha de córrer al voltant del cercle i tocar-lo, però no pot fer-ho per damunt dels braços dels companys. L'"anell protector" es desplaça d'una banda a l'altra, impeding-li-ho i sense deixar-se anar les mans. Si l'atrapa canvia el lloc amb ell. Passats uns minuts, si el captador no aconsegueix presa, l'animador ordena un canvi.

COMBAT DE DRACS

EDAT: de 8 a 12

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors formen dos bàndols, que es col·loquen en cadena agafats cada un per la cintura de l'anterior. El primer és el cap i el darrer la cua. Cada cap intenta agafar la cua contrària i evitar que l'agafin a ell.

ELS CONTRABANDISTES S'AMAGUEN

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: La meitat dels participants són arbres i l'altra meitat són contrabandistes. Els arbres es queden immòbils en llocs distants entre ells. Els contrabandistes corren lliurement pel terreny. Al senyal, els contrabandistes córren a amagar-se darrere de cada arbre. A un nou senyal, els arbres es tornen contrabandistes
OBSERVACIONS: 1.- Adoptar una postura determinada darrere de l'arbre.
2.- Anar a un punt abans d'amagar-se darrere l'arbre (una paret, un objecte, etc.)

PERSECUCIÓ EN CADENA

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Dos jugadors amb una pilota aguantada amb una mà entre ells, persegueixen els altres. El qui és tocat, canvia el lloc amb qui l'ha atrapat.

SENSE TOCAR

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els participants d'organitzen en tres grups iguals: 1, 2, 3. Tots corren lliurement. Quan l'animador anomena un grup, aquest s'atura i els altres continuen corrent sense tocar els immòbils. Quan s'anomena un altre grup, els anteriors es poden moure.

A CASA!

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es divideixen en tres grups, cada un dels quals té una zona determinada, separada 15 o 20 metres del lloc per on han de córrer. Tots corren lliurement per la zona de cursa i al senyal de l'animador han de córrer cap a la seva zona intentant ésser els primers.

FORAT CASOLÀ

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es dibuixen a terra tants cercles com participants menys un (també s'hi poden col·locar cercols, rodes, etc.) Tots corren lliurement pel terreny i al senyal s'han d'anar a refugiar dins del cercle. El darrer és el qui a la vegada següent haurà de donar el senyal.

DUANERS I CONTRABANDISTES

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es dibuixen dues línies separades uns 10-15 m. Una quarta part dels jugadors són duaners i els tres quarts restants, contrabandistes. Els contrabandistes surten de darrere d'una línia i han d'evitar que els toquin els duaners que se situen entremig de les dues línies. Es compten els que són atrapats, que continuen jugant. Al cap de tres intents se sumen els capturats. Es canvia fins que tots fan de duaners. Guanya el grup que n'ha capturat més.

ELS PUNTS CARDINALS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Les quatre línies d'un terreny es designen amb el nom dels quatre punts cardinals. L'animador els anomena i tots hi corren.

EL MOSQUIT

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Persecució tots contra tots. Qualsevol pot tocar un altre amb un dit a qualsevol part del cos i el tocat ha de continuar corrent apuntant una mà a la part tocada. Un nou toc fa desaparèixer l'anterior.

L'ESPARVER

EDAT:

TIPUS DE JOC: correr y pillar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Todos los participantes se coocan a lo largo de una pared, mirando al frente. Uno, delante es el gavilán, que dice en voz alta. "1, 2 ..". Y los otros contestan : "3" y salen corriendo hasta traspasar una línea de refugio situada enfrente a una distancia de 10- 15 metros, sin ser tocados por el gavilán. Los que toca el gavilán se quedan con él en el centro y hacen de ayudantes suyos. Vuelve a comenzar el juego desde la línea opuesta. Finalizando cuando sólo queda uno libre.

ELS XAIS SIAMESOS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els participants menys un, per aprelles agafats de les mans. El que queda sol és "el llop". Les parelles són xais siamesos que no es poden deixar anar. Els xais són perseguits pel llop que intenta tocar-los. Si els toca s'aturen i formen un pont amb les mans aixecades. Els altres poden alliberar-los passant per sota. S'acaba quan són atrapats tots.

ELS QUATRE CANTONS (MODIFICAT)

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els participants es distribueixen pels quatre vèrtexs d'un quadrat de 10-15 m de costat. Un jugador està al centre. Quan crida "ja!" tots han d'abandonar el seu cantó i anar a un altre qualsevol (no hi fa res que en un cantó n'hi hagi molts i en un altre pocs). El jugador del centre intenta tocar tots els que pot. Els tocats passen al centre amb ell i la vegada següent poden tocar els altres. El joc acaba quan només en queda un de lliure.

EL CAÇADOR

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un jugador amb una pilota empaita els altres intentant tocar-los amb un llençament. Quan toca algú, aquest passa a ser caçador.

SALTAR I PARAR

EDAT:

TIPUS DE JOC: saltar

PROCEDÈNCIA: Ucraïna

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: s un joc antic. Podeu practicar-lo amb els amics i amb els pares. Cada un dels participants salta per damunt del seu amic. Quan practiqueu aquest joc podeu cantar les vostres cançons preferides.

BOLES DE NEU

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Ucraïna

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: És un joc divertit. La mainada fa boles de neu i se les tiren els uns als altres.

A TERRA

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Austràlia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es comença passant-se una pilota de tennis fins que a algú li cau a terra. Aleshores es diu: "Un genoll a terra", si a la mateixa persona li torna a caure a terra, se li diu: "Dos genolls a terra"; si li cau per tercer cop: "Un colze a terra"; i després "Dos colzes a terra" i després la barbeta i finalment queda eliminat. Recordeu que cal mantenir-se en la posició en què esteu per agafar i llençar la pilota.

PASSA LA PILOTA

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Tots corren lliurement passant-se la pilota. Al senyal tots s'asseuen ràpidament a terra. El que té la pilota es desplaça amb la pilota aguantada amb els genolls per donar-la a un altre, que continua igual fins al següent senyal.

EL FANTASMA

EDAT: de 5 a 12

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Maresme

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: un llençol

DESCRIPCIÓ: Agafem un llençol ben gran. 4 nens l'agafen per les puntes. La resta del grup situat en fila a uns 10 metres. A la senyal del mestre, han d'anar passant per sota del llençol. El mestre diu dues consignes: s'apropa el fantasma i posteriorment FANTASMA!!!. En sentir això els 4 nens baixen el llençol al terra. Els pillats, (els que estan sota) passant a formar part del llençol. S'acaba el joc quan queda 1 jugador sol.

CAP!, MANS!

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Es fa una fila davant d'una paret. Es tria un jugador que anirà al davant de la fila amb la pilota. Aquest crida: "Cap" o "Mans" mentre llença la pilota. El receptor de la pilota ha de fer el contrari; si li diuen Cap" ha d'agafar la pilota amb les mans, si li diuen "Mans" l'ha de tocar amb el cap. Si s'equivoca o no toca la pilota, queda eliminat i el joc continua, però si ho fa bé,

llavors és ell o ella qui llença la pilota. L'últim que para guanya. Una altra versió és: Tots estan en fila davant de la paret amb les mans a l'esquena, el llançador llença la pilota o fa veure que la llença. Si la llença, l'altre jugador l'ha d'agafar. Si s'equivoca queda eliminat. Si el llançador fa veure que la llença, el receptor no es pot moure ni fer cap gest que delati que es pensava que li llençaven, si s'equivoca queda eliminat. L'últim que para guanya.

IMITACIÓ DE SONS

EDAT: <9

TIPUS DE JOC: llenguatge - pilota

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: El joc s'adreça a la mainada de fins a 8 anys. Continua l'aprenentatge del reconeixement dels fenòmens de la natura, animals, diferents aparells, etc. a partir dels sons que aquests emeten. Els infants s'asseuen en cercle, mentre el director del joc està al mig i té una pilota a les mans. Explica als participants que quan llenci la pilota dirà el nom d'un animal o indicarà un fenomen natural o un objecte que produeixi un so específic. Han d'agafar la pilota immediatament. El que l'ha agafat ha d'imitar el so corresponent dues vegades. Cada infant que agafi la pilota, després de contestar la llença a un altre company, indicant sempre que cal imitar el que se li indica. El director del joc intentarà ampliar l'àrea d'imitació indicant noms que requereixen molta i variada imaginació. Es continua donant cada resposta ràpidament, en cosa d'uns 5 segons mentre es llença la pilota més lluny i es fa de manera àgil per tal que el joc tingui un ritme viu i alegre. Aquells que entretinguin el moviment, no agafin la pilota o contestin malament seran penalitzats amb la privació de jugar durant deu llançaments. Si tornen a fallar serà eliminats definitivament. El director corregirà els sons que consideri erronis i establirà des del principi la durada del joc. No es donen punts.

EL JOC DE LA SERP

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els participants es distribueixen pel terreny lliurement. Dos d'ells, que són la serp, s'agafen les mans i surten en persecució dels altres. Quan aconseguen tocar-ne algun, se'ls uneix fins que siguin quatre. Llavors es divideixen en dues parelles. I continua fins que tots siguin serps. Si una serp es deixa anar les mans, no pot tocar.

LLOP I DIMONIS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els participants es divideixen en dos grups. Uns fan de llops, amb una cinta groga col·locada al darrere dels pantalons, com si fos una cua, i els altres fan de dimonis, amb la cinta vermella. Al senyal d'inici intentaran prendre's les cintes. El joc acaba quan un bàndol aconsegueix totes les cintes de l'adversari.

LA BATALLA DELS GLOBUS

EDAT:

TIPUS DE JOC: joc escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 globus/participant

DESCRIPCIÓ: Cada un dels participants tindrà un globus inflat lligat a un turmell de manera que pengi uns 10 cm. El joc consisteix a intentar trepitjar el globus del contrincant sense que li trepitgin el seu. Al participant a qui rebenten el globus, queda eliminat.

CONÈIXER LES COMPANYYES

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota - joc escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: L'activitat és senzilla però molt útil per a complir l'objectiu. Es necessita una pilota ja que és semblant al joc de l'alto. En aquest joc una de les nenes (nena 1) agafa la pilota i la llença enlaire al mateix temps que diu el nom d'una de les altres (nena 2). Mentre la que ha estat cridada (nena 2) corre a agafar la pilota, la resta corre tan lluny com pot. Perquè parin de córrer, la nena (nena 2) anomenada ha d'agafar la pilota i dir alt una característica que distingeixi la primera (nena 1) que va llançar la pilota enlaire. Quan les nenes que corrien senten aquesta característica han de congelar-se en el lloc on són per tal que la que té la pilota (nena 2) intenti tocar-les amb ella. La que sigui tocada perd una vida i ha de començar el joc. Si no toca ningú, la nena nomenada perd una vida i ha de continuar ella el joc. Es pot assignar un nombre de vides a cada participant o eliminar a la primera que és tocada o que no ha pogut tocar ningú amb la pilota.

CINGLADA EN CREU

EDAT:

TIPUS DE JOC: joc escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: veg. **OBSERVACIONS**

DESCRIPCIÓ: Es lliguen dues cordes pel mig i es col·loquen en forma de x (o +, com us agradi més :-)). Es lliguen 4 trossos de corda prima, un a cada braç de la x, amb un pes a la punta i a la mateixa distància del centre. Es col·loquen 4 recipients sota els pesos. Els quatre equips es situen a les puntes de la x i comença el joc. Guanya el primer que aconsegueix posar el pes dins del seu recipient. Versió cooperativa: Exactament igual, només que es col·loca una fusta amb una ampolla parada al centre de la creu. La idea és que tots els equips col·loquin els seus pesos en els recipients

sense que caigui l'ampolla.

POLLET A DINS, POLLET A FORA

EDAT:

TIPUS DE JOC: joc escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 corda i bossa plena de roba

DESCRIPCIÓ: Es lliga una de les puntes de la corda al sac que conté roba. L'encarregat del joc serà el granger i els participants seran els pollets. El granger ha de fer rodar el sac per damunt del seu cap amb un radi de 5 m aproximadament i cridar: "Pollet a dins!". Quan sentin aquest crit, els pollets corren a refugiar-se al costat del granger, procurant que el sac o la corda no els toquin. Quan cridi "Pollet a fora!" els pollets que estan ajupits al costat del granger, se n'allunyen corrent procurant que el sac no els toqui. Els pollets tocats surten del joc i guanya el darrer que queda viu. La persona que fa de granger ha de tenir molta cura de deixar anar la corda quan veu que tocarà un pollet, a més a més de no posar massa pes al sac.

CURSA DE LES MONGETES

EDAT: petits

TIPUS DE JOC: joc escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 poroto i 1 pal per particip.

DESCRIPCIÓ: Consisteix, com indica el seu nom, en una cursa de les llavors, que corren empesos pels participants amb un palet petit. A manca de llavors, es poden fer servir pedres petites. Es pot variar segons el terreny, fer-lo individual o per equips, etc. Els més petits s'ho passen molt bé amb aquest joc.

CURSA DE LES FULLES

EDAT: <5

TIPUS DE JOC: joc escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: fulles

DESCRIPCIÓ: Per a infants petits. Primer es demana a cada infant que busqui una fulla sense dir-li per a què serà. El joc consisteix en que les seves fulles competiran en una cursa i per tal que avancin cada un bufarà la seva.

DIBUIXOS EN EQUIP

EDAT: <5

TIPUS DE JOC: relleus - escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: llapis i paper

DESCRIPCIÓ: Aquest joc es recomana per als més petits, ja que es va realitzar amb ells i va donar molt bon resultat. Es fan equips segons el nombre de participants i el material de què es disposi (es recomana no més de 6 per equip). Aquests equips es formen en fila, un equip a tocar l'altre, on el primer de cada fila té un llapis. Davant de cada equip a uns 7-10 m. es col·loca un plec de paper o un full gran. El joc comença quan el que dirigeix diu un tema, per exemple, "la ciutat", aleshores, el primer de cada fila corre cap el paper del seu equip amb el llapis a la mà i comença a dibuixar sobre el tema que s'ha dit, en aquest cas "la ciutat". Passats uns 10 segons, el qui dirigeix crida "prou!" i els que estaven dibuixant corren a lliurar el llapis al segon de la fila que ràpidament corre a continuar el dibuix del seu equip. I així successivament. El joc para quan el qui el dirigeix ho creu convenient i es donen punts a l'equip que ha fet el millor dibuix sobre el tema. Es pot repetir diverses vegades canviant el tema de dibuix.

CONQUESTA DEL CERCLE

EDAT:

TIPUS DE JOC: dibuixat - escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es dibuixa un cercle a terra, mirant que el terreny no sigui gaire dur, ja que hi haurà caigudes. Els participants entren en el cercle i cada un col·loca les mans a l'esquena; a l'ordre del qui dirigeix comença el joc i els participants s'empenyen uns a altres intentant fer sortir els seus contrincants del cercle. Es va eliminant els qui toquen fora del cercle amb qualsevol part del cos i guanya l'últim que queda dintre. Es pot variar fent el cercle més gran o més petit, establint categories segons el pes dels contrincants, etc.

AMAGAR EL NÚMERO

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: paper, llapis, retolador

DESCRIPCIÓ: Cada un dels participants tindrà un número escrit al front, amb xifres grosses. El lloc on es jugui ha de tenir prou vegetació perquè tots els participants es puguin amagar i aguar entre ells. El joc és individual, en el qual, cada un dels participants ha d'espia els altres, mirant de veure'ls el número del front dels altres, procurant a més a més que no li vegin el seu. Guanya el que anota més participants amb el nombre respectiu.

PALOMATO (BEISBOL)

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota, equip

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: bats i pilotes

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es divideixen en dos grups, batejadors i recollidors i se sorteja qui

comença a batejar. En el terreny de joc s'ha de delimitar els següents espais: Un lloc circular per al llançador, "L" de 1,5 m de diàmetre. Una línia per al batejador "B" situada a 4 - 7 m de "L". Les bases, entre 4 i 8 m, distribuïdes en semicercle a uns 12 m de "L" i separades entre elles per una distància que no sigui massa propera perquè s'hi arribaria amb massa facilitat. La primera base és la que està situada a la dreta del batejador. Una línia d'arribada a l'altura del batejador "B". Els jugadors es distribueixen de la següent manera: El batejador de torn a "B" i el seu equip darrere seu. El llançador a "L" i el seu equip de recollidors per tot el terreny, estratègicament. El joc: Els batejadors, després d'haver triat un capità, comencen a batejar per tornos. El llançador ha d'enviar-los la pilota correctament al lloc designat per ells amb la mà. Si no ho fa així, poden exigir un altre llançador més precís. El batejador ha de procurar colpejar la pilota amb força i astúcia. Pot demanar tantes pilotes com vulgui si no porten la trajectòria sol·licitada, per a la qual cosa ha de dir "NO" abans no arribin a l'altura del bat. Si no ho fa així, s'entén que la pilota és acceptada. Pot fallar dues pilotes bones donant cops a l'aire, però si falla la tercera o en toca alguna i va a parar darrere de la línia de batejar queda eliminat. Si el cop és bo ha de deixar el bat a terra i sortir corrent de base en base procurant arribar a la més allunyada que li permetin les circumstàncies. Els recollidors han de córrer a buscar la pilota i tenen tres opcions: a.- Agafar la pilota a l'aire sense deixar-la caure a terra. En aquest cas, el batejador és eliminat. b.- Després de caure a terra, agafar-la i passar-la ràpidament al llançador, que si és al seu cercle atura el joc i si ha sortit, ha de tornar ràpidament. Si en el moment de l'arribada hi ha un batejador situat entre dues bases o entre una base i l'arribada, és eliminat. No obstant, la primera base és lliure i pot arribar-s'hi encara que la pilota ja sigui al cercle "L" excepte que s'hagi atrapat a l'aire. c.- El recollidor que té la pilota pot optar per fer punteria en el cos d'un batejador que corre entre base i base. Si el toca, l'elimina, si no, el joc continua igual. Hi pot haver diversos batejadors situats a les diferents bases, però només dos per base. El que hi arriba primer, ha de ser el primer que l'abandoni. La finalitat del joc és donar la vota completa al recorregut fins arribar a "LL" i apuntar-se una cursa. Així es va fent fins que tots els batejadors han estat eliminats o fins que s'elimina el capità. En aquest moment es canvien els papers. Salvar vides: El capità salva la vida d'un batejador cada cop que realitza una cursa. Qualsevol altre batejador pot salvar una vida, però per aconseguir-ho ha de fer una cursa completa d'un sol cop. Si és el capità el que ho aconsegueix salvarà dues vides. La salvació es farà per rigorós torn d'eliminació. Tocar el llançador: Si un batejador, en el seu batejament colpeja el llançador amb la pilota, queda eliminat. Al palomato s'hi ha de jugar durant un temps convingut, per exemple, una hora. Es pot fer també a dos batejaments, un per equip. És clar que en aquest cas no es pot preveure si la durada serà de minuts o d'hores. Si es realitza en temps de classe i aquesta s'acaba, es pot continuar un altre dia, la qual cosa dóna més emoció al partit.

LA CADENETA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid, Espanya

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Hi solem jugar donant voltes a un edifici. Un para i dóna voltes a l'edifici corrent en un sentit mentre els altres ho fan en sentit contrari. Quan es troben, el qui para ha d'intentar atrapar-los sense que ningú no pugui tornar enrere. Quan atrapa algú s'agafen la mà i continuen donant

voltes. El joc continua i la cadena va creixent a mesura que es va atrapant jugadors. El joc s'acaba quan estan tots atrapats.

TERRA DESCOBERTA

EDAT:

TIPUS DE JOC: amagar

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid, Espanya

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es fan dos grups. Se sorteja quin dels dos para. El grup que para compten fins a 100 de pressa amb els ulls tancats o mirant una paret. L'altre grup s'amaga on vol però ho fan tots junts. Els jugadors del grup que para van a buscar-los, també tots junts. Quan veuen algú dels que estan amagats, criden "Terra descoberta!". Aleshores el joc es repeteix intercanviant els papers.

L'ARANYA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid, Espanya

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Cal dibuixar quatre línies paral·leles. Les dues del centre han d'estar separades un metre, aproximadament. Les dues dels laterals, uns quatre metres de les del centre. És a dir: tindrem una primera línia, una altra paral·lela a aquella a uns quatre metres, un metre més enllà una altra i la darrera a uns quatre metres d'aquesta. Es fan tries per veure qui fa d'aranya. L'aranya es col·loca entre les dues línies del centre i no en pot sortir. Els altres jugadors es col·loquen darrere d'una de les línies laterals. L'aranya pregunta en veu alta : "Qui té por de l'aranya?" Aleshores, tots corren cap a l'altra línia travessant l'espai on hi ha l'aranya. El qui és atrapat per l'aranya, està eliminat. El joc es va repetint passant els jugadors d'una banda a l'altra. quan l'aranya els ha atrapat a tots, el primer que ha estat atrapat es converteix en la nova aranya i el joc comença altre cop.

JARDINERA

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: S'hi juga així: els infants fan una rotllana i canten aquesta cançó: Al jardí he sembrat floretes Roses, marduix i violetes Les he posades en rengle I les he anat a vendre Ara mateix Ara mateix. Mentre els infants canten, un d'ells (el jardiner) va donant voltes a la rotllana des de fora i quan s'acaba la cançó s'asseu al lloc d'un dels infants, que ara serà el jardiner. Recomença la cançó i el joc continua fins que tots els infants han fet de jardiner.

AQUÍ HI HA UN MONEDER.

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els infants estan asseguts amb les mans juntes com si resessin. Un d'ells surt de l'habitació mentres els altres amaguen un moneder entre les mans d'un d'ells. L'infant de fora entra i cal que endevini a les mans de quin dels altres infants hi ha el moneder, mentre van cantant i posant els palmells amunt i avall: "Aquí hi ha un moneder amb diners, que no el robin els gitans". Si ho endevina, va al lloc del qui ha amagat el moneder i aquest surt a fora i continua el joc, però si no l'endevina torna a sortir i es repeteix des del principi. Bé, aquest és un joc que el practicaven antigament sobre tot els infants pobres, que no tenien joguines amb què jugar.

CHICOTE SCOUT

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 mocador

DESCRIPCIÓ: Els participants fan una rotllana amb les cames prou obertes per tal que hi passi algú entremig. Un dels participants farà de caçador i amb un mocador a la mà perseguirà un segon participant, la presa, que corre al voltant de la rotllana. El caçador li anirà donant cops amb el mocador. La presa ha de donar unes quantes voltes a la rotllana i acabar passant per sota les cames d'algun dels que la formen. En aquest moment, el caçador deixa el mocador a terra i arrenca a córrer ja que ara ell és la presa i aquell per dessota de qui han passat, és el nou caçador, que agafarà el mocador de terra i empaitarà a la nova presa.

CUNCUNA CIEGA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 mocador / participant

DESCRIPCIÓ: Es formen equips d'uns 7 membres, tots ells amb els ulls embenats menys un per equip. Cada equip fa una fila agafant-se els seus membres a les espatlles del de davant, i l'últim és el que no duu els ulls tapats. L'objectiu és que els equips recorrin un circuit o camí guiats per l'últim de la fila, que donarà instruccions al primer parlant-li o transmetent-li el missatge, prement l'espatlla al de davant seu, el qual farà el mateix amb el de davant seu i així successivament fins que arribi al primer. Premerà l'espatlla del costat on ha de girar. Com més vegades premi, més gran serà el gir. Guanya el primer equip que arriba al final del recorregut.

GRANGERS I PORQUETS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Cal un lloc tancat o marcat per jugar-hi. Es formen dos equips, els grangers i els porquets. Comença el joc i els grangers han d'intentar atrapar els porquets i aixecar-los a l'aire durant cinc segons, amb la qual cosa, el porquet queda eliminat. Quan estan eliminats tots, es canvien els papers, passant l'equip de porquets a ser grangers i els grangers, porquets. Guanya l'equip que ha trigant menys temps a eliminar els porquets quan li ha tocat de ser grangers.

LA THÈQUE

EDAT:

TIPUS DE JOC: equip - pilota

PROCEDÈNCIA: França

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: un bat i una pilota

DESCRIPCIÓ: Hi ha dos equips, els batejadors i els recollidors. **Terreny:** Hi ha 4 bases (cèrcols) i un cercol al mig per al guardià. El primer batejador ha de colpejar la pilota amb el bat i enviar-la el més lluny possible. **COM S'HI JUGA:** Els recollidors, col·locats on vulguin, han d'intentar reconduir la pilota al guardià (que no pot sortir del cercol del centre). Durant aquest temps, el batejador ha d'anar de base en base i ha de fer el màxim de voltes possible. Quan els recollidors han reenviat la pilota al guardià, el batejador s'atura en una de les bases, si no, serà eliminat. Quan la pilota està entre les mans del guardià, li toca a un altre batejador colpejar la pilota.

DODGEBALL (I)

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota de goma

DESCRIPCIÓ: Cal una paret llarga o un costat d'una casa i una pilota de goma grossa. Tots es posen en fila i un llença la pilota a la paret amb la intenció de tocar una part del cos d'algú. Si ho aconsegueix, para aquest i li toca a ell llançar la pilota. L'objectiu és de no llançar fort la pilota, però amb precisió per tal de tocar algú que intenti evitar la pilota.

DODGEBALL (II)

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 2 pilotes

DESCRIPCIÓ: Es formen dos equips. Un farà dues files encarades. Disposen de dues pilotes. L'altre equip estarà repartit entre les dues files del primer. El primer equip llançarà les pilotes al segon equip. Si un del segon equip és tocat per sota les espatlles, quedarà eliminat i ha de sortir del joc. Si un jugador del segon equip agafa la pilota a l'aire, abans que reboti, té una vida més (si el toquen no queda eliminat, encara li queda una vida). Un jugador no pot rebre més de tres vides. Les

vegades següents que agafa la pilota, pot recuperar jugadors que estaven eliminats. Quan tots els jugadors del segon equip estan eliminats, s'intercanvien els papers. **VARIACIÓ:** Si un jugador de l'equip contrari agafa la pilota que heu llançat abans que boti, el llançador és eliminat.

DODGEBALL (III)

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota de goma

DESCRIPCIÓ: S'hi juga en un cercle pintat a terra. Es divideix els jugadors en dos equips. Un equip està dintre el cercle i l'altre repartit pel voltant. S'hi juga amb una pilota de goma d'uns 35 cm de diàmetre i es llença als jugadors de dintre del cercle. Els de dintre poden moure's lliurement sense sortir del cercle. Només se'ls pot tocar per dessota del pit. Si una pilota el toca per damunt del pit, el llançador és eliminat. Si un del cercle és tocat, passa a ser de l'equip de fora. S'acaba quan no queda ningú en el cercle

DODGEBALL (IV)

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Aquesta versió deu provenir del Japó, malgrat que hi he vist jugar als EUA. És la versió de dodgeball que he après d'estudiants del Japó. Els jugadors estan dividits en dos equips iguals. L'àrea de joc és un rectangle gran dividit per la meitat. Cada equip es col·loca en una meitat. Tots menys un de cada equip estan en el seu terreny, mentre el jugador solitari esta fora del rectangle, per darrere de l'altre equip, és a dir, que hi ha un jugador de l'altre equip per darrere de cada equip. Els equips fan a sorts qui té primer la pilota normalment només una-. Intentaran tocar els de l'altre equip (normalment no val tocar al cap). Quan un és tocat ha de sortir del terreny i unir-se al que estava solitari. Aquests que estan fora també poden intentar tocar als altres, però han d'estar a la banda de darrere del rectangle. Si un d'aquests jugadors toca algú, retorna al seu equip. Guanya el darrer equip a qui li queden jugadors dintre el seu camp. L'interessant del joc és que tots estan sempre actius i els de dins passen molta estona corrent endavant i endarrere.

DODGEBALL (V)

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota tova

DESCRIPCIÓ: Variació per a interior del joc "dodgeball". Es forma un cercle i es tria una persona perquè comenci. Aquesta persona tira la pilota (cal que sigui tova) a algú de l'altra banda de la sala. Si l'agafa, la tira a un altre, si li cau, s'ha d'asseure. L'últim que queda dret és el guanyador. És un

bon joc per als dies de pluja i ningú no pren mal ni es trenca res.

DODGEBALL (VI)

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: pilotes

DESCRIPCIÓ: 1a variant: Organització: Cal un espai obert ampli i com a mínim tantes pilotes mitjanament toves per tal que un equip en tingui una per jugador. Se'n pot tenir moltes més o moltes menys. Es divideixen els jugadors en dos equips iguals. Terreny de joc: Es dibuixa un rectangle gran amb una línia al mig. Regles: Es tira la pilota intentant tocar un dels components de l'altre equip. Si agafa la pilota, el llançador queda eliminat. Si la pilota toca el cap del jugador, també s'elimina el jugador. Tot això abans de que boti. Si l'equip que té una persona eliminada toca un membre de l'altre equip tots tornen a jugar. Si bota, la pilota no segueix cap de les regles anteriors. 2a variant: L'únic canvi és que l'equip amb el jugador fora pot toca el jugador de l'altre equip per aconseguir el jugador.

DODGEBALL (VII)

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es divideixen en dos equips. Es divideix el pati mitjançant una mànega de jardí o quelcom similar. Els equips es col·loquen a banda i banda i no poden creuar a l'altra banda. Per començar, es recullen tantes pilotes com es puguin i es reparteixen entre els equips. Es llença una pilota a l'altre equip. Si es toca algú per dessota del cap, està eliminat. Si agafa la pilota, l'eliminat és el llançador. L'últim que queda és el guanyador.

QUACH

EDAT:

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Ucraïna

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Poden participar en aquest joc molts infants. En trien un perquè pari. Ha de corre i atrapar un altre participant. Quan en toca un, aquest esdevé el Quach. Als infants els agrada aquest joc perquè és molt interessant.

CUIT A CÓRRER

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Ucraïna

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest és un joc molt interessant. Hi poden participar molts infants. Han de triar-ne un perquè pari. Aquest compta fins a 10 mentre tots corren i s'amaguen. La missió del qui para és la de trobar-los tots. Però cada un d'ells ha de córrer fins un lloc determinat i dir "Ta - ta - ta". Aquest senyal significa que aquest jugador no pot parar. Pararà el darer que trobi. Aquest joc m'agrada molt. Juguem-hi junts!

IVANA KUPALA

EDAT:

TIPUS DE JOC: festa

PROCEDÈNCIA: Ucraïna

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: A Ucraïna hi ha molts jocs. Us vull parlar del joc de la nit del 7 de Juliol a Ivana Kupala. És una tradició molt antiga. Tothom canta cançons i ballen danses ucraïneses. Les noies agafen flors i les posen sobre la superfície del riu i si les flors s'enfonsen, les noies es casaran, però si tornen a pujar, aquesta noia no es casarà aviat. La segona part del joc de Kupala consisteix en saltar per damunt del foc. És perillós, però a la gent li agrada. És una tradició molt popular als pobles d'Ucraïna.

EL DRAC

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Ucraïna

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El meu joc preferit, aquest any és "El drac". Tots els infants que hi prenen part fan una cadena i posen les seves mans a les espatlles dels companys. El primer és el "cap del drac" i el darrer la "cua del drac". La cadena comença a córrer. El "cap" intenta atrapar la "cua". No es pot usar les mans. Si la "cua" es atrapada pel cap, canvien els llocs. El "cap" esdevé "cua".

EL PANCAKE ES CREMA!

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Bielorússia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors dibuixen un cercle a terra i s'hi estan a dins (el nombre de jugadors no és limitat). El qui para està uns 3 o 4 m apartat del cercle. Comença el joc dient: "El pancake(*) es crema!" Els jugadors surten corrent del cercle, però sense anar massa lluny i tornen immediatament. El qui para intenta tocar-ne algun. El qui sigui tocat para mentre que el primer s'uneix al grup de la resta de jugadors.

L'OR

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Bielorússia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors (en nombre il·limitat) seuen en fila. El qui para té un petit objecte anomenat "or", que pot ser una pedreta, una moneda, un botó... i se l'amaga a la mà. Aleshores va caminant al llarg de la fila i fa veure que els dóna l'or. El deixarà a les mans d'un d'ells però que els altres no se n'adonin. Després se separarà 3 o 4 passos de la fila i dirà: "L'or, vine cap a mi!". El qui té l'or ha de saltar i córrer cap al qui para. Però tots els altres jugadors han d'estar molt alerta i agafar el qui té l'or. Si no aconseguen de sortir de la fila el joc torna a començar. Si se'n surt, llavors para ell i el qui parava s'uneix a la resta.

LA GATA I ELS MIXETS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Bielorússia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors dibuixen una línia a terra. És "el carrer". Després dibuixen un cercle 10-15 m enllà del "carrer". Aquest cercle és la "casa". Es tria un jugador que farà de gata i la resta seran els gatets. La gata entra a casa mentre els gatets estan a uns 2-3 passos de casa. La gata comença a fer preguntes i els gatets les han de respondre de pressa. La conversa pot ser aquesta: - Estimats gatets, on heu estat? - Al jardí. - I què hi fèieu? - Collíem flors. - I on són les flors? - Se les ha menjat una vaca. - I on és la vaca? - Se n'ha anat al bosc. - I on és el bosc? - Cap enllà, darrere la muntanya, etc. El nombre de preguntes i respostes depèn de la fantasia i l'enginy dels jugadors. Tan aviat com els gatets s'equivoquen i no contesten abans que la gata compti fins a 10, la gata crida: "Sou uns mentiders" i corre a atrapar-los. Els gatets corren cap el carrer, és a dir, es col·loquen a la línia i s'agafen les mans. El qui és atrapat per la gata o que arriba darrer queda eliminat. La gata el porta amb ell a "casa". El joc torna a començar. S'acaba quan la gata porta a "casa" tots els gatets.

UN PESCADOR

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Bielorússia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors trien un "pescador" d'entre ells i li posen un mocador que li tapa els ulls. Els jugadors piquen de mans i poc a poc van caminant al voltant del "pescador", el qual intentarà atrapar algun "peix". Quan troba algun obstacle en el seu camí (un clot, una paret, un pal..) els jugadors li criden: "Vés en compte, estàs en aigües profundes". Quan ja ha passat l'obstacle, li diuen: "Estàs en aigües netes". Quan atrapa algú, el pescador ha de dir-ne el nom. Si l'endevina, aquest esdevé el nou "pescador". El joc continua. El jugador esdevé pescador o és eliminat, segons

les regles que s'hagin establert per endavant. Si el "pescador" no n'endevina el nom, els jugadors li diuen: "Has atrapat una granota!" i el "pescador" deixa anar el jugador i intenta atrapar-ne un altre.

EL PENJAT

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: eines d'escriure

DESCRIPCIÓ: L'objectiu del joc és el de resoldre les lletres d'una paraula oculta. Aquests són els passos: Us cal quelcom per escriure i on escriure. El qui pensa la paraula, dibuixa una forca. La paraula està indicada per mitjà d'espais en blanc. Per exemple, si heu pensat una paraula de 5 lletres, dibuixareu cinc espais. S'hi pot jugar entre dues persones o entre dos equips. L'equip que intenta endevinar la paraula diu una lletra. Si aquella lletra va en algun dels espais, s'hi escriu i el jugador pot continuar endevinant fins que falli. Quan falla es dibuixa una part del cos del penjat. Normalment és un dibuix de traços senzills que té un cap, dos braços, dues cames i el cos. S'hi pot dibuixar més coses, però els equips han de posar-s'hi d'acord abans de començar. Si s'ha dibuixat tot el ninot sense endevinar la paraula, heu perdut. Si endevineu totes les lletres i la paraula abans que s'hagi dibuixat tot el ninot, heu guanyat.

QUINA NOA ÉS?

EDAT:

TIPUS DE JOC: endevinar

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: un instrument musical

DESCRIPCIÓ: L'objectiu del joc és endevinar la nota que algú toca. Es fan tornos i és una manera divertida de aprendre, escoltar i reconèixer les notes musicals.

NETEJA PILOTES

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: coordinació ull-peu

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Maresme

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 15 pilotes

DESCRIPCIÓ: Es juga en un rectangle i una línia al mig que separi els dos camps. Es col·loquen unes 15 pilotes aproximadament. A la senyal del mestre, els dos grups han de xutar amb el peu la pilota a l'altre camp. Guanya qui menys pilotes tingui en el seu camp. Variant: Es pot llençar la pilota amb la mà, colpejant-la, amb el cap i amb totes les variants que se'ns ocorrin.

CONTINUA EL REFRANY

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota - llenguatge

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Els infants que participen en aquest joc fan una rotllana i es tiren la pilota els uns als altres. El qui tira la pilota ha de començar un refrany i el que l'agafa l'ha d'acabar. Per exemple, si el primer diu "A la taula i al llit", l'altre ha de respondre: "al primer crit". Quan els participants són més grans, s'hi pot jugar amb refranys sobre un determinat tema, com ara la veritat, la mentida, la bellesa, etc. Regles: Cal establir un temps perquè cada infant pugui dir el refrany des que té la pilota i la continuació del joc amb un nou llançament. No és permès de repetir el mateix refrany en una mateixa partida. Aquell que no agafa la pilota, no té dret a contestar el refrany, o si s'entreté es queda sense jugar durant 10 llançaments. Si es torna a equivocar, queda eliminat. En aquest joc no hi ha puntuacions.

ELS OCELLS I EL NIU

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer - musical

PROCEDÈNCIA: Kazakhstan

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors han de fer una gran rotllana. Un d'ells para. Ha d'anar donant voltes al cercle mentres balla al so de la música. Es posarà darrere d'un jugador i, fent-li una reverència, l'invitarà a seguir-lo. Aquest ha d'anar imitant els seus moviments. S'han d'acostar a un altre jugador i continuar de la mateixa manera. La cadena de jugadors es fa cada cop més gran. Quan ja no pot ser més gran, el qui para fa un xiulet i tots es col·loquen al cercle. Aquell qui arriba més tard que els altres ha de dir una poesia o fer alguna cosa difícil o bé para.

TELEGRAMA

EDAT:

TIPUS DE JOC: atenció

PROCEDÈNCIA: Ucraïna

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots estan en cercle, agafats de les mans. Un para i s'està al centre de la rotllana. Aleshores un diu: "Envio un telegrama a en Tal" i l'envia estrenyent una de les mans, moviment que serà transmès per cada jugador fins arribar al destinatari, el qual aixecarà la mà per on li ha arribat el telegrama i dirà: "Ja el tinc!". La tasca principal del qui para és d'interceptar el telegrama mentre s'està lliurant. Si ho fa, el jugador que estrenyia la mà al company, para.

SANTIES-FANTICS LIMPOPO

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Ucraïna

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els jugadors estan drets en cercle. En sentir dos cops de mans o de dits, tots

diuen: "Santies-fantics limpopo". La persona que para surt del cercle i tots els altres decideixen qui canviarà els seus moviments. Quan el qui para entra a la rotllana ha d'esbrinar qui és el primer que canvia els moviments. És important canviar-los. Quan està al centre, algú darrere seu el canvia. Els moviments han de ser diferents: saltar a peu coix, acariciar-se moure les mans, asseure's, fer moviments de dansa. Cal dir "Santies-fantics limpopo". tota l'estona. Si el qui para endevina qui ha canviat els seus moviments, la persona que s'ha mogut, para i els jugadors en trien un altre que canviï de moviments.

L'ÓS ESTÀ DORMINT

EDAT:

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es compta per veure qui farà d'ós. El nen o nena triat durà els ulls embenats i farà veure que dorm mentre la resta canta: L'ós, l'ós està dormint, què li podem donar per menjar: llet o cafè perquè atrapi algú? Al final de la cançó "l'ós" es desperta i intenta reconèixer un/a jugador/a tocant-lo/la. Si l'encerta, ambdós intercanvien els papers.

RUC

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Irlanda

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Tots els jugadors i jugadores estan en cercle i es van tirant la pilota entre ells i elles, quan a algú li cau la pilota és "D" i si li torna a caure una altra vegada, serà "O" i així successivament fins que serà "DONKEY" (ruc) quan li haurà caigut 6 vegades. Quan un és "Ruc" ha d'actuar com un ruc.

L'HABITACIÓ FOSCA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 nina amb llum vermella

DESCRIPCIÓ: Hi pot participar qualsevol nombre de jugadors/es. Us cal una nina amb llum vermella. Un/a jugador/a amaga la nina i ell/a també s'amaga, sota la taula, etc. Quan la resta entren, busquen la nina, la troben i la tornen a amagar en un altre lloc. La persona que la va amagar primer l'ha de buscar, i quan la troba, els altres l'atrapen i ha de romandre fora del joc en espera que hom n'atrapï un altre per poder tornar al joc.

"MANCHA" CONGELADORA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Les persones participants, estan en cercle per triar qui serà MANCHA. Per això, diuen una cantarella i la que queda és "Mancha". Tothom marxa corrent per evitar que "Mancha" els toqui. Però si "Mancha" toca algú, aquesta persona es "congela" (es queda immòbil) allà mateix, però la resta poden salvar-la. El joc s'acaba quan "Mancha" ha congelat tothom.

EL BATEJADOR BOIG

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta - pilota

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pal o maça i 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Es dibuixa un cercle gran, d'uns sis cm de radi, preferentment en un terreny pla. Al centre del cercle es col·loca un jugador amb el pal de fusta. La resta es col·loquen al voltant del cercle i intenten tocar-lo amb la pilota sense entrar al cercle. La persona del centre es defensa colpejant la pilota amb la maça, intentant enviar-la tan lluny com pugui. Quan algú toqui el batejador boig, aquest ocuparà el seu lloc. Guanya el jugador que resisteix més temps al centre del cercle. Variacions : Es pot col·locar un equip de participants dintre del cercle, que defensin amb una maça o amb el seu cos un objecte posat al centre. Els de fora intentaran tomar aquest objecte amb una pilota o més d'una.

ALÍCIA AL PAÍS DE LES MERAVELLES

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta - cartes

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: cartes

DESCRIPCIÓ: Aquest joc es pot realitzar a la tarda o vespre. Es formen equips d'unes 5 persones, a més a més es necessita que 5 participants facin el paper de déus, els quals tindran 3 cartes repartides d'aquesta forma: Primer déu : 2 cartes altes i una de baixa. Segon déu : 2 cartes altes i una de baixa. Tercer déu : 1 carta alta dues de mitjanes Quart déu : 2 cartes altes i una de mitjana. Cinquè déu : 5 cartes altes i un As. Nota : Cartes altes 10, J, Q, K, As. Cartes mitjanes.... 6, 7, 8, 9. Cartes baixes..... 2, 3, 4, 5. El joc s'ha de practicar en una zona coberta de vegetació, on hi haurà els déus amagats, prenent les ubicacions que s'indiquen a la figura. Els equips han d'estar fora de la zona on hi ha els déus, i cada participant tindrà 3 cartes, una d'alta i 2 de baixes, que seran les seves vides. Cada 3 minuts aniran entrant a la zona dels déus els primers de cada equip, els quals hauran d'intentar passar sense ésser vistos dels déus. Si són descoberts, s'hauran de batre en duel amb el déu. En aquest duel cada un tria una carta de l'altre, aleshores les giren i en cas que la del déu sigui més alta, el competidor torna al principi i torna a començar amb una carta menys i esperant el seu torn a la sortida; però si és més alta la del participant, aquest continua avançant cap el 5è déu (els déus no perden cartes, només deixen passar). La meta és arribar a batre's en duel amb el cinquè déu

el qual tindrà cartes, entre elles un As. Guanya només aquell participant que en aquest duel tregui l'As de les cartes del déu. Variacions : Es pot canviar el nombre de vides dels participants, el nombre de cartes, les posicions del déus, el nombre de déus, etc.

EL XIULADOR

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: un xiulet

DESCRIPCIÓ: Un jugador es col·loca al centre d'un gran cercle, amb els ulls embenats i un xiulet o trompeta penjant de la cintura. Un equip que prové de qualsevol punt de la vora del cercle, intentarà acostar-se per tal de tocar el xiulet sense que el senti. Si el jugador del centre assenyala la direcció d'on s'acosta un dels jugadors, aquest queda eliminat. per evitar que doni més voltes que un ventilador, els xiulador tindrà el doble de trets que el dels enemics que s'acosten. Aquest joc és molt reposat que exigeix silenci total per part dels que no hi estan participant; altrament perd interès.

XIULET BOIG

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: un xiulet

DESCRIPCIÓ: Joc per a ser realitzat de nit en un campament. Un dirigent amb uns quants mocadors a la mà s'ha d'amagar i tocar breument el xiulet. Els escoltes han d'intentar trobar-lo guiats pel so del xiulet. Si el troben el dirigent els donarà un mocador i canviarà de lloc i tornarà a tocar el xiulet. També pot estar sempre en moviment tocant el xiulet de tant en tant o esperar que el descobreixin en algun lloc fix. Guanya l'equip que aconsegueix més nombre de mocadors.

ELS QUATRE TURONS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 llantern/defens+2 llum gas

DESCRIPCIÓ: Objectius: Aquest és un joc en què els participants han de posar en pràctica l'esforç físic, l'observació, l'aguait i el rastreig. Amb aquest tipus d'activitats aconseguirem un coneixement de l'entorn més gran, ajudarem a desenvolupar la destresa dels nois i noies Desenvolupament: Cal buscar un terreny molt accidentat i amb bosc. Pot ser el cim d'un turonet o bé una zona que tingui un perímetre amb clarianes. Al centre d'aquesta zona s'hi col·loqui un parell de llums de butà, i el perímetre vindrà marcat per quatre mocadors. Els jugadors que han recorregut un terreny abans de començar el joc, es divideixen en dos equips: atacants i defensors. Els atacants són un terç menys que els defensors. Els atacants, en un temps determinat han d'introduir el nombre més gran dels seus participants dintre el perímetre sense que els anomenin abans d'entrar. Cap defensor no pot estar

dintre del perímetre marcat. Si un dels defensors és capaç de dir el nom d'un atacant que ha vist abans de que entrés al fort, aquest va automàticament a la presó, que estarà dintre del perímetre. Cal que hi hagi alguns monitors dintre del perímetre per tal de poder resoldre els problemes que es presentin.

EL FUGITIU

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: xiulet, cartons, grapadora, folis

DESCRIPCIÓ: Objectius: Aquest és un joc en què els participants han de posar en pràctica l'esforç físic, l'observació, l'aguait i el rastreig. Amb aquest tipus d'activitats aconseguirem un coneixement de l'entorn més gran, ajudarem a desenvolupar la destresa dels nois i noies. Desenvolupament: Un dels monitors s'emporta el grup de nois i noies que han de perseguir el fugitiu, mentre que un altre s'emporta el noi o noia que fa de fugitiu. Aquest monitor li ha de marcar una superfície quadrada d'uns 100 metres quadrats. La resta estarà a uns 500 metres lluny d'aquesta zona. Un cop explicades les normes, els perseguidors han de caçar el fugitiu, el qual farà sonar un xiulet cada dos minuts. El fugitiu es troba dintre d'uns límits que cal determinar (no són aquells 100 metres quadrats, sinó una zona més gran però delimitada per tal que els nois i noies no es despistin). El fugitiu es pot desplaçar tant com vulgui, dintre de la seva zona. Els perseguidors han de capturar el fugitiu. Aquesta captura es pot fer o bé per contacte, o bé mirant-li una lletra o un número que durà anotada en uns cartons, un al pit i un altre a l'esquena. Si s'hi juga d'aquesta darrera manera, cal indicar-los que l'àrbitre estarà a la línia de sortida i hauran de tornar per comunicar-li el número que porta anotat el fugitiu. Si algú ho aconsegueix haurà guanyat. Se li pot donar una bossa de llaminadures. Consells: Cal donar uns petits consells als nois i noies: El soroll i els moviments bruscs són els enemics més grans del "stalker". S'ha de portar roba fosca i no portar objectes lluminosos o sorollosos. Evitar les zones destapades i avançar per les ombrívoles. No romandre agrupats. No perdre mai l'orientació.

EL PRESONER

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: cordes

DESCRIPCIÓ: Un presoner és lligat fortament a un arbre del bosc per part del seu guardià o guardians, fent-ho en un temps limitat, per exemple, cinc minuts. Un cop lligat, el guardià se n'allunya uns deu passes fins trobar un lloc còmode des d'on vigilar-lo. L'àrbitre deixarà passar uns moments perquè el presoner es pugui queixar de quant incòmode està i de com estan d'estrets els lligams. Un cop el guardià hagi revelat la classe de mort que correrà el presoner si els seus amics no aconseguixen alliberar-lo dins d'un cert temps, ja que no hi ha esperances de que pugi deslligar els nusos dins la fosca, s'imposa un profund silenci. L'àrbitre aleshores deixa sortir del seu amagatall els amics del presoner, un per un, per tal que vagin a alliberar-lo sense aturar-se. Si el guardià

il·lumina de pla a l'alliberador, aquest queda eliminat. El nombre de vegades que pot encendre la llanterna és limitat (nombre de jugadors més un 20 %). El guardià no es podrà moure del lloc previst.

VIGILÀNCIA MÚTUA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: llibreta i llapis

DESCRIPCIÓ: Cada equip té una llibreta i llapis per apuntar. Es fixen els límits espaials i la durada del joc. Aleshores surt un equip a amagar-se en el lloc que triï (entre mig i un km de radi). 10 o 15 minuts més tard surt el segon equip a la recerca del primer, procurant, al seu torn no ser vistos. Quan acaba el temps previst, els equips es reuneixen a la base fent notar els seus descobriments al més detallats possible (qui, on era, què feia, com...) i avaluen dificultats, experiències, habilitats posades en joc... El primer equip gaudeix d'un cert avantatge per observar sense ser vist, ja que espera amagat. Però tots dos papers són interessants. Cal que tots es moguin.

ELS ANIMALS SAGRATS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Cinc o més jugadors (poden ser adults) seran animals diferents, de so característic (vaca, burro, ovella, gall, cérvol, etc.) i s'han d'amagar uns 10 minuts abans de començar el joc, identificats per algun distintiu i amb vals amb puntuació, de l'u al nombre de patrulles. Cada mig minut aniran emetent el seu crit. Un cop llestes les patrulles, manades de llops (o grups d'indis) surten a buscar-los. L'animal trobat i atrapat lliura un val a la patrulla, començant pels de més puntuació, de manera que la darrera patrulla en trobar-lo obtindrà menys puntuació. Un cop caçat l'animal, se li ha de donar temps perquè es torni a amagar, per exemple 3 minuts. El joc s'acaba quan tots els animals han estat trobats per totes les manades. Guanya l'equip que obté més punts. Tots els equips han de espectar la treva perquè l'animal es torni a amagar, sense seguir-lo durant aquest temps. Els animals han de cridar amb puntualitat. Els membres dels equips han d'anar sempre junts.

L'INVISIBLE

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un dels escoltes serà l'INVISIBLE. S'apartarà a algun lloc en començar el joc. Porta una llanterna i diversos objectes especials. La resta de jugadors sortiran més tard amb aquestes

consignes: Trobar l'invisible (localització); observar i recordar tot el que fa; evitar ser descoberts; no sortir de l'espai acordat. Quan són descoberts s'han d'adreçar a la base on recuperaran la vida i podran tornar al joc. Hi haurà dos animadors més amb llanternes, movent-se pel terreny de joc i il·luminant amb la llanterna als jugadors, descobrint els seus noms per afegir dificultat i moviment al joc. L'invisible encendrà la llanterna cada cert temps, per tal d'assenyalar la seva situació. Farà coses rares, maniobres amb objectes estranys, etc.

LA CAÇA DE LA CULEBRA

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es col·locaran tantes cordes com jugadors menys un escampades per terra. Tots corren per entre elles i al senyal tots n'han d'agafar una, quedant eliminat el qui no ho aconsegueixi. Un cop eliminat, es retira una corda, es torna a escampar la resta per terra i es torna a començar. Si dos jugadors agafen la mateixa, es fa una petita prova de velocitat, posant la corda aguantada per algú a una certa distància d'ambdós i al senyal tots dos corren cap a ella, guanyant el qui l'agafa, com al joc del mocador, però arrencant tots dos en paral·lel.

EL MÓN A L'INREVÉS

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Consisteix en fer el contrari del que digui el director de joc. Per exemple, si diu córrer, han de fer el contrari, és a dir, aturar-se. L'últim que ho faci, quedaria eliminat fins que només quedi un jugador que serà el vencedor. Les accions poden ser: córrer, saltar, asseure's, riure, plorar, braços en creu, cap quiet, etc.). Variant: Fer-ho per patrulles i puntuar els que s'equivoquen. Guanya aquella que al final tingui menys punts.

CAÇAR EL SOROLLÓS

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots aniran amb els ulls tapats menys un que és el "sorollós", al qual intentaran caçar els altres. El primer que ho aconsegueix passa a ser el "sorollós". El "sorollós" es desplaça de quatre grapes i fent diferents sorolls. Es marca una zona determinada de la que no es pot sortir.

EL GUIA IDEAL

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El guia ideal coneix bé la seva patrulla. Cal que es posin tots en cercle i el guia, amb els ulls tapats, ha de reconèixer pel tacte tots els components de la seva patrulla. Es pot fer dins l'àmbit de la patrulla o bé tota la unitat junts i barrejats.

RELLEU(I)

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Hi ha tantes ampolles com patrulles (poden ser cartons de llet amb la part de dalt tallada). Les ampolles han d'estar buides i tenir la mateixa capacitat. Cada ampolla estarà situada a una distància d'uns 10 metres del seu equip. Les patrulles hauran de tenir un canti amb aigua, o una cantimplora o una aixeta on poder-se omplir la boca d'aigua. Quan soni el senyal, surt un jugador de cada equip amb la boca plena d'aigua. En arribar on hi ha l'ampolla, hi aboca l'aigua i torna corrents. Quan arribi on hi ha el seu equip surt un altre jugador i fa el mateix. Guanya l'equip que aconsegueix omplir primer l'ampolla.

RELLEU (II)

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Cada patrulla es posa formant una fila. Darrere de l'últim de la fila hi ha una ampolla buida, i davant del primer, un cubell ple d'aigua. Tots els jugadors es posen amb les cames obertes. Quan comença el joc, el primer omple un got d'aigua del cubell i el passa al segon per sota de les cames; aquest, el passa al tercer i van fent-ho així fins arribar al darrer, que abocarà l'aigua que quedi en el got a dins de l'ampolla i tornarà el got al company que té davant. El got sempre ha de passar entre les cames. Guanya el primer equip que omple l'ampolla.

GIMCANA

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: molt diversos

DESCRIPCIÓ: Regles: La Gimcana serà rotativa, de manera que cada grup començarà en una prova diferent, però caldrà passar totes les proves per acabar-la. Cada grup portarà una llista on li firmaran a cada prova per tal de certificar que han aconseguit de passar-la. Un cop aconseguida la

firma, han de trobar el coordinador de la Gimcana per tal que els doni la "lletra" corresponent a la seva prova. Les proves estaran situades en diferents llocs del campament. el lloc i el nombre de prova corresponent, és secret. Per tal de fer la prova, hauran de buscar-la preguntant on és el nombre, fins a trobar-la. La Gimcana començarà a un toc de xiulet, adreçant-se cada grup a la seva prova inicial. Un cop hagin aconseguit de completar totes les proves, hauran de formar una paraula amb les 8 lletres obtingudes, buscar el coordinador de la Gimcana, i comprovar que l'han encertada. Aleshores hauran guanyat. Proves: 1.- Completar una Història: Omplir 10 línies amb 3 paraules donades. Hom els dona el principi de la història i és el següent: "Vet aquí que una vegada hi havia una taca que no se n'anava amb Ariel, així és que l'amo se'n va anar a preguntar al veí. Resulta que el veí tenia una taca igual, per això vana ANAR a la botiga a demanar un detergent. Però el botiguer tenia el mateix problema. Aleshores tots tres estaven frustrats perquè no tenien cap solució convincent i van ingressar al Monestir de Silos (Burgos). Allí cantaven cants gregorians i aleshores van observar que la taca relliscava pel jersei, però no queia. I com que veien que no queia, varen cridar un altre elefant". Llista de paraules: Grup 1: TISORES, COLOM, PERDIUS Grup 2: NEGRE, FELIÇOS, COCODRIL Grup 3: LLEIXIU, AIGUA, OBSESSIÓ Grup 4: 30 DE FEBRER, JÚPITER, SAN FERMÍN Grup 5: MIGUEL INDURAIN, PÈL, COTXE AMB 5 RODES Grup 6: HEPATITIS, EXÈRCIT, MATEMÀTIQUES Grup 7: PILA, BUTACA, BARRUFET Grup 8: PINOTXO, CEBA, FILOSOFIA Organització: 1 monitor 20 folis Bolígrafs. 2.- Roba al revés: S'han de posar TOTA la roba all revés, i això l'inclou TOTA (pantalons, camises, samarretes, fulards, mitjons, tec). Es poden canviar on vulguin, però han d'acudir a passar l'aprovació del monitor tots junts. Organització: Un monitor 3.- Coses desbaratades Han de trobar i portar al monitor les coses s'aquesta llista: 1. Un mitjó groc (o amb alguna cosa groga) 2. Calçotets de ratlles (o amb alguna ratlla) 3. Bambes blanques 4. Un calendari 5. Un insecte viu (escarabat, mosca, formiga,...) 6. Un rellotge amb cronòmetre Organització: Un monitor 4.- Regala un somriure: Els nois i noies han d'intentar de fer riure el monitor que dirigeix la prova. Per a aquesta finalitat poden fer absolutament qualsevol cosa, excepte tocar el monitor. El lloc ha de ser reservat. Organització: Un monitor 5.- Ho aguantaré!! Tot el grup han d'estar drets amb els braços en creu durant 4 minuts sense rascar-se ni bellugar-se. Per tal de fer la prova encara més divertida, es poden posar en cercle mirant-se. Si algun es mou o es rasca, cal tornar a comptabilitzar el temps. Organització: Un monitor Un cronòmetre 6.- Tots a córrer Es lliguen entre tots els cordons de les sabates i han de córrer fins al final una distància moderada (per exemple un camp de futbol). Organització: Un monitor Unes tisores 7.- Sóc ric: En una bossa completament opaca hi ha una quantitat de diners en monedes. Han d'endevinar la quantitat de diners que hi ha pel tacte. El grup té completa llibertat per organitzar-se (un toca i va cantant les monedes que localitza,...). Organització: Un monitor Una bossa opaca (si és possible una de petita de roba. Unes quantes monedes variades. 8.- Tots podem: Entre tots han d'agafar un membre del grup per portar-lo i tornar-lo a coll durant un recorregut respectable. Es poden organitzar com vulguin: Fer torns de dos en dos, portar-lo a coll-i-be, fer-li un baiard amb els mans, però en cap cas el transportat no pot tocar a terra.

POGOTRON

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota - escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: globus i pilota

DESCRIPCIÓ: S'hi juga de manera molt semblant a l'handbol, però amb una sèrie de peculiaritats: - tots els jugadors han de dur un globus sota el jersei (és la seva vida, si explota ha de sortir del camp a buscar-ne un altre fins a un màxim de tres vegades). - es pot explotar el globus d'un jugador de l'equip contrari sempre que aquest porti la pilota. - el porter pot prendre la vida a qualsevol jugador que es trobi dintre l'àrea. - si algú pren la vida quan no pot, haurà de donar la seva a qui l'ha presa i anar ell a buscar-ne una i a més a més comet una falta. El joc no s'atura mai, excepte quan es produeix una falta, hi ha gol o la pilota surt fora del camp.

VERÍ o BORDÓN

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els jugadors estaran en cercle, drets, mirant cap al centre i agafant-se les mans. El monitor es col·loca al centre i quan toqui el xiulet, tots estiren enrere amb totes les seves forces. Aquell que es deixi anar o xoqui amb el monitor queda eliminat. Es repeteix fins que només en quedi un. Enlloc d'estar quietes esperant que soni el xiulet es pot fer que estiguin donant voltes i comencin a estirar quan soni el xiulet. Si es fa així, cal anar en compte amb el terreny on es realitza, ja que en deixar-se anar algú del cercle, quan estan rodant i estirant, sortirà disparat cap enfora.

UN CERCLE I UN FULARD

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: mocadors

DESCRIPCIÓ: Aquest joc és molt semblant a "La Bandereta", o "El mocador" (vegeu "Bandiera"). Es fan dos o més equips numerant cada participant de l'equip per separat des de l'1 fins on arribi i col·locant un mocador al braç a un equip (o un altre element per distingir cada equip). Aleshores es forma una rotllana amb tots els participants dels equips barrejats i amb les cames obertes de manera que s'hi pugui passar per sota. Es col·loca un mocador (o una altra cosa, com ara un xiulet, etc.) al centre del cercle. El qui dirigeix el joc diu un nombre, per exemple "el cinc" (pot ser més d'un a mesura que avança el joc) i els que tenen el número cinc de cada equip surten corrent al voltant del cercle, donen una volta (o si es vol, més d'una) passen per entre les cames del company del costat i recullen el mocador que hi ha al centre. Guanya l'equip que ho aconsegueix més vegades. El mocador pot estar al centre, sobre el cap d'un dels integrants de la rotllana o d'algun dirigent, etc. Una variant d'aquest joc és "La família ós"

LA FAMÍLIA ÓS

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: un mocador

DESCRIPCIÓ: Es fan diversos equips (com a mínim 4) i a cada participant d'un equip se li posa el nom de "Papa Ós", "Mama Ossa", "Osset 1", "Osset 2", etc. Després cada equip es col·loca en fila amb les cames obertes per ordre de més gran a més jove (Papa Ós, Mama Ossa...) i es col·loca els equips mirant al centre d'un cercle on s'ha col·locat un mocador. Un monitor diu un nom i el corresponent de cada equip surt de la fila, dona una volta (o més) al voltant del cercle, passa per sota la seva família i agafa el mocador. Guanya l'equip que ho aconsegueix més vegades.

BARALLA DE CRANCS

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: 2 contrincants es col·loquen de quatre grapes amb les mans i les puntes dels peus, sense tocar a terra amb cap altra part del cos. El joc consisteix en intentar que l'oponent toqui a terra amb una part del seu cos, podent donar-li cops als braços amb les mans per tal que perdi l'equilibri. Igual que la baralla de galls, exigeix molt agilitat, coordinació i vivesa per part dels participants

L'ÓS

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: pega i diaris

DESCRIPCIÓ: Aquest joc està pensat per a realitzar una nit d'acampada. Uns quants monitors amb trossos de paper amb la paraula ÓS a la seva mà s'han d'amagar i tocar el xiulet de tant en tant. Els diversos equips han d'intentar trobar-los guiats pel so del xiulet. Si el troben, rebran un dels ÓSSOS de mans del monitor. Els monitors poden estar movent-se contínuament o amagats en algun lloc fix. Guanya l'equip que aconsegueix més ÓSSOS. Variant: Jugant-hi en un poble, cada monitor es posa d'acord amb un equip sobre un tipus de xiulet (PIIIIII, PIII PIII PIII, PI PIIIIIII, ...). Cada equip haurà de capturar un ós determinat que s'estarà movent pel poble. És molt més dinàmic que l'anterior, ja que el poden trobar però no agafar).

BALL DE LES CASSEROLES

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: musicat

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es col·loquen tots els infants en una rotllana, preparats per al ball rodó. Un nen o una nena es posa al mig de la rotllana. Quan la rotllana comença a girar, el nen o la nena del mig va assenyalant amb el dit els seus companys quan li passen per davant. Quan la cançó diu "mireu com

salta...", la rotllana s'atura, i el nen que ha estat assenyalat en aquest moment entra en el cercle. Tots dos salten i ballen lliurement, mentre els altres piquen de mans, fins que la cançó diu " que se'n torni al seu costa". Llavors, el nen que era al mig de la rotllana des del començament es posa en el lloc que tenia l'altre i aquest es queda al mig. El joc torna a començar fins que es cansen.

LLUITA ESCOLTA

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: fulards

DESCRIPCIÓ: Normalment és una competició entre dos. Els participants es lliguen un fulard a la cama entre el genoll i el turmell. Cada un d'ells ha d'aconseguir el fulard del contrari sense perdre el seu, i sense sortir-se d'un recinte delimitat. El joc requereix una gran habilitat i atenció per part dels seus participants. Variants: 1.Baralla de fulards simple: Cada un dels participants en el joc ha de tenir un fulard col·locat a la part de darrera dels pantalons, a la cintura, de forma que sigui fàcil treure'l, només estirant. El joc consisteix en intentar treure-li el fulard al contrari sense que li treguin el propi. Es pot realitzar tots contra tots, la qual cosa requereix gran habilitat i atenció dels participants, o es poden realitzar torneigs per eliminació (parelles). Cal evitar els cops i el joc brusc. Variació: El fulard es pot col·locar en diversos llocs del cos sempre que sigui fàcil treure'l, per exemple: En un turmell: la lluita és espectacular, força més complicada i dura més. En un canell: encara més complicada, sol tornar-se violenta. Al cap: molt perillós! 2.Baralla de corrues amb fulard: Es formen equips d'uns 6 integrants que poden ser les mateixes patrulles. Els equips es formen en fila i s'agafen la cintura, l'últim es col·loca el mocador a la part de darrere dels pantalons, igual que per a la baralla simple. És preferible que hi participi més d'un equip a l'hora. S'ha d'intentar que les corrues no es desmuntin a més d'anar en compte ja que, en general, el darrer de la fila pot sortir volant. 3.Baralla de fulard a cavall: Es formen parelles de forma que un pugui portar l'altre a coll i be. El genet ha de portar un fulard a la cintura igual que a la baralla simple. L'objectiu és intentar prendre el fulard a les altres parelles sense que et prenguin el propi. S'ha d'anar en compte a triar un terreny que no sigui massa accidentat ja que és molt fàcil que hom caigui a terra. 4.Baralla de fulard a cegues: Es formen parelles sense cap criteri especial. Un dels dos serà el "cec" i l'altre el seu "guia". El que faci de cec ha d'embenar-se els ulls i col·locar-se el mocador darrere, com a la baralla simple. Per començar el joc es reparteixen les parelles en el sector de joc, allunyades unes de les altres. El joc consisteix en una baralla de fulards entre els "cecs", els quals seran guiats per la parella només amb la veu, amb qualsevol tipus d'instrucció (arrenca, cap a la dreta, en tens un davant, etc.) S'ha d'anar en compte que algun "cec" no xoqui o caigui en algun lloc perillós. En acabar la primera part, s'intercanvien els papers: els cecs passen a ser guies i els guies cecs. És un joc molt divertit.

ELS SUBMARINS

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es formen equips d'uns sis equips (o patrulles) que s'han d'agafar per la cintura. Tots els integrants de l'equip han d'anar amb els ulls embenats excepte l'últim. Es tracta de que els equips s'han de moure pel terreny de joc guiant-se només per les instruccions del darrer de la fila (de pressa, a la dreta, atureu-vos! etc.). L'objectiu de cada submarí és envestir o xocar per la meitat amb els altres submarins procurant no ser envestits. Cal una gran coordinació de l'equip, valentia del primer de la fila i sobre tot, astúcia per part del darrer que és l'encarregat de guiar el submarí. Variant: En lloc d'agafar-se per la cintura, ho fan per les espatlles; i l'encarregat de dirigir el submarí, enlloc de parlar dóna cops a l'espatlla del de davant seu i aquest ho transmet al de davant... (dos cops a l'espatlla dreta, gir a l'esquerra; dos cops a l'espatlla esquerra, gir a la dreta, dos cops a totes dues espatlles alhora, tot recte...)

T'AGRADEN ELS VEÏNS?

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: cadires

DESCRIPCIÓ: Definició: Cada ú ha de respondre si li agraden els veïns i, en cas negatiu, cridar a qui li agradaria. Objectius: Aprendre els noms i passar una estona divertida. Participants: Grup, classe, a partir de 5 anys. Consignes d'inici: El joc s'ha de desenvolupar amb rapidesa. Desenvolupament: Tothom assegut en cercle. L'animador/a, dret, iniciarà el joc. S'acostarà a algun i li preguntarà: "T'agraden els teus veïns?" Si la resposta és NO, haurà de dir els noms de les persones que li agradaria que vinguessin a ocupar els llocs dels seus veïns actuals, a dreta i esquerra, mentre que aquests hauran d'abandonar el seu lloc, el qual intentarà ser ocupat pels veïns triats. Durant el canvi de llocs, la persona del centre intentarà ocupar una cadira. Si la resposta és SÍ, tot el grup girarà un lloc a la dreta. Quan se senti el tercer SÍ (no importa que els diguin persones diferents) es giraran dos llocs a la dreta, al quart, dos a l'esquerra i així successivament. Després de cada pregunta, el qui es queda sense cadira para i continua el joc.

ROTLLANA DE NOMS

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Definició: Es tracta de dir el teu nom a un senyal de l'animador/a Objectius: Aprendre els noms. Consignes d'inici: El joc s'ha de desenvolupar amb rapidesa Desenvolupament: Tots/es en cercle. L'animador/a al centre, dret cridarà amb el braç estirant assenyalant amb el dit. Cada ú dirà el seu nom quan l'animador/a l'assenyali. Pot girar a poc a poc, de pressa, saltant, canviant de costat...

PILOTA A L'AIRE

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: pilota, disc o similar

DESCRIPCIÓ: Definició: Consisteix a llançar i recollir una pilota, un disc o algun objecte dient el nom d'una altra persona del grup que l'haurà de recollir abans no caigui a terra. Objectius: Aprendre els noms. Estimular la precisió en els enviaments Consignes d'inici: El joc s'ha de desenvolupar de forma ràpida. Els jugadors i les jugadores no poden entrar en el cercle mentre no siguin anomenats/des. Desenvolupament: Els jugadors/es estan drets en el cercle menys un/a que és al centre amb l'objecte que es llançarà. La persona del centre llença l'objecte a l'aire mentre diu un nom, i torna al cercle. La persona nomenada l'ha d'agafar abans no caigui a terra i, al seu torn, tornar-lo a llançar a l'aire mentre diu un altre nom. El joc continua fins que tothom ha estat presentat.

PICAR DE MANS

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Definició: Es tracta de dir el nom propi i el d'una altra persona mentre es porta el ritme marcat. Objectius: Aprendre els noms Desenvolupar el sentit del ritme Desenvolupament: En cercle, l'animador marca el ritme: un cop amb els palmells de les mans sobre les cames, un cop sol, la mà dreta cap enrere per damunt l'espatlla i amb el polze cap enrere, aquest mateix moviment amb l'esquerra. En portar la dreta enrere s'ha de dir el nom d'un mateix i en portar-hi l'esquerra, el d'una altra persona del grup. Tot el grup ha de fer els mateixos moviments portant el ritme. La persona nomenada diu el seu nom i el d'una altra. Així successivament fins a estar tots presentats diverses vegades sense perdre el ritme. Es poden fer variants, canviant el ritme, fent-ho també amb els peus estant asseguts...

VEIG, VEIG

EDAT:

TIPUS DE JOC: viatge

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors decideixen posar-se a buscar amb la vista, sense moure's, una persona, animal o cosa. El primer que veu allò que es busca, ho assenyala i s'anota un punt. La partida es juga a 5 punts. Algunes idees: Veig, veig... Un cotxe d'un determinat país (d'una determinada província, amb una matrícula que comenci en tal o tal número, d'una manera determinada, d'un color determinat...) Un cavall Una planta Un senyal de tràfic I moltes coses més que es poden veure anant en cotxe

TABÚ

EDAT:

TIPUS DE JOC: viatge

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es dona un tema a dos jugadors i, per torns, n'han de parlar durant trenta segons sense fer cap pausa, però els compliquem la vida triant una paraula tabú, és a dir, una paraula que no es pot dir. Per exemple: "llavors" o "però". Els altres controlen que no facin pauses massa llargues i la capacitat imaginativa per a inventar.

HISTÒRIA EN CADENA

EDAT:

TIPUS DE JOC: viatge

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un jugador comença una història i al cap d'un minut i mig, aproximadament, la talla. Els altres jugadors, per torn, la continuen de la manera que vulguin, però sempre seguint l'argument inicial.

TOT AMB LA P

EDAT:

TIPUS DE JOC: viatge

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Per a aquest joc es necessita un rellotge que marqui els segons a fi de controlar bé els jugadors. Es tracta de dir, per torn, tantes paraules com sigui possible en un minut o en trenta segons, segons convingui. El moderador del joc anuncia la lletra escollida i un jugador va dient paraules. No s'hi valen els derivats ni les formes d'un mateix verb.

QUI SÓC JO?

EDAT:

TIPUS DE JOC: viatge

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Sabeu jugar a retrats? Es tracta de trobar, fent preguntes, una persona que el moderador ha escollit perquè sigui endevinada. Ha de ser una persona que sapigueu que tots els jugadors coneixen, per exemple, algú de la família, companys d'escola, un personatge cèlebre (Charlot, un actor, un cantant, etc.) Un cop tens el personatge pensat els jugadors van fent preguntes. Les respostes s'han de limitar a un sí o un no. Quan un jugador creu que ho ha endevinat, ho diu. Només té dret a fallar dos cops. Al tercer error és eliminat. El guanyador es converteix en el nou moderador.

HISTÒRIES EN UNA CAPSA

EDAT:

TIPUS DE JOC: viatge

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es posen diverses coses dins d'una capsa o d'una bossa i es van traient de dues en dues. Qui les tregui ha d'inventar una història amb els dos objectes.

EL QUINZET

EDAT:

TIPUS DE JOC: viatge

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest joc serveix per a decidir una preferència, com el de parells o senars, però és molt divertit i també és bo per a passar l'estona. Els jugadors han de ser dos i s'hi juga amb les mans (una cada u, generalment la dreta). Primer va per l'un i després per l'altre. A l'uníson es fan anar els braços seguint el ritme d'un, dos, tres, i en dir "tres" cada jugador ensenya els dits que vol o manté el puny clos. Se sumen els dits i es torna a tirar, tantes vegades com calgui, fins que en total passin de deu. I aleshores va per l'altre. Guanya qui suma més punts que han de ser, necessàriament, més de deu i no més de quinze com en el joc del set i mig): qui passa de quinze perd.

EFICIÈNCIA MÀXIMA

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 2 recipients i 74 clips

DESCRIPCIÓ: Definició: Es tracta de transferir d'un a un, a un petit recipient el nombre més gran possible de clips (o de claus) continguts en un altre recipient determinat (20 segons) Objectius: Valorar i plantejar la seguretat en si mateix en relació a les pressions social i del grup.

Desenvolupament: Sis voluntaris surten de la sala. L'experiència s'explica a la resta del grup.

Després es crida als voluntaris d'un en un i se'ls demana que vulguin sotmetre's a un test de destresa manual (capacitat de moviments ràpids i precisos). Als dos primers se'ls diu que, generalment és possible transferir al voltant de 2 clips en 20 segons, mentre que als dos següents se'ls diu que aquesta xifra és d'uns 40. Als dos darrers se'ls diu també que és de 40 i s'hi afegeix un altre factor, per exemple, una penyora. Abans de començar cada vegada, hom pregunta al voluntari quants clips creu que podrà transferir a la capsa, després de l'exercici se li demana que estableixi un segon pronòstic per al següent. Avaluació: Podria tractar sobre la forma que tenim de reaccionar davant les pressions del grup i les normes socials i la nostra forma de fer criteris personals, acceptant aquells o bé combatint-los, però rarament ignorant-lo (normes de treball a les fàbriques, competitivitat en el comerç...)

ABRAÇADES MUSICALS

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: Aparell de música o instrument

DESCRIPCIÓ: Definició: Es tracta de saltar al compàs d'una música, abraçant-se a un nombre progressiu de companys, fins arribar a una abraçada final. Objectius: Afavorir el sentiment de grup des d'una acollida positiva a tots els participants. Consignes d'inici: Que no quedi cap participant sense ser abraçat. Desenvolupament: Sona la música al mateix temps que els participants van ballant per l'habitació. Quan s'atura, cada persona n'abraça una altra. La música continua, els participants tornen a ballar (si volen amb el company). La vegada següent que s'atura la música s'abracen tres persones. L'abraçada es va fent cada vegada més gran fins arribar al final. Avaluació: El joc intenta trencar el possible ambient de tensió que hi pot haver al principi d'una sessió o una primera trobada. Deixar expressar a cada u com se sent i com ho ha viscut.

EL RENTACOTXES

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Definició: Es tracta de que tothom prengui contacte físic amb la resta de participants. Objectius: Afavorir l'afirmació, el sentir-se estimat i acollit pel grup. Consignes d'inici: Jugar a poc a poc i amb suavitat. Desenvolupament: El grup es distribueix en dues files, mirant-se l'una a l'altra. Cada parella, de cara, es converteix en una part d'una màquina de rentat de cotxes, fent els moviments adequats. Acaricien, freguen, donen copets al "cotxe! mentre passa a través del túnel de rentat. En arribar al final, s'incorpora a la màquina mentres un altre reinicia el joc. I així successivament fins que tots han estat "rentats". Avaluació: Com s'ha sentit el contacte físic, el grup,...? L'avaluació és important especialment si és la primera presa de contacte amb el grup.

L'AMIC DESCONEGUT

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: paper i bolígraf

DESCRIPCIÓ: Definició: Es tracta de triar un amic secret, observant-ne les qualitats i valors. Objectius: Conèixer les qualitats i valors dels companys. Augmentar la confiança en l'altre. Desenvolupament: Cada participant tria un amic secret, preferentment entre els companys que menys freqüenta. No en revela el nom a ningú, ni tan sols a l'interessat. Durant un temps determinat, cada u estarà atent a les qualitats i valors d'aquest amic secret, anotant les situacions que l'han ajudat a conèixer-lo. Un cop acabat el temps, cada u escriurà una carta al seu amic, on li explicarà tot el

que li sembla d'ell. Llavors cada u s'emporta la seva carta i la llegeix. Al dia següent de la lectura serà interessant compartir amb la persona els sentiments viscuts. Avaluació: Es pot tractar de compartir els sentiments viscuts, descobriment de diverses persones, presa de confiança amb el nou amic, etc. Valorar el joc en relació a situacions de la vida diària.

ENTREVISTES MÚTUES

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Definició: Es tracta de crear un món en comú, per parelles. Objectius: Comprendre la diferència de relacions, quan es basen en una desconfiança o en una confiança a priori. Consignes d'inici: Cada parella s'ha d'aïllar i no establir contacte amb els altres. S'ha d'intentar explicar el màxim possible d'un mateix. Desenvolupament: Explicació del joc al grup, seguida d'agrupament per parelles, intentant triar algú amb qui no es convisqui habitualment. El joc dura 20 minuts. Les parelles s'aïllen i durant 10 minuts, cada company diu a l'altre la idea que té de sí mateix, a fi de crear un món en comú. Avaluació: Tractarà sobre l'evolució dels sentiments durant el joc i coses aportades per ell. Els canvis que s'han produït i que es produiran en les relacions entre ells dos.

CANVIAR EL PUNT DE VISTA

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: paper i bolígraf

DESCRIPCIÓ: Definició: Consisteix a posarse al lloc dels altres. Objectius: Aprendre a percebre una situació des del punt de vista d'una altra persona del grup. Desenvolupament: Proposta - exemple per a un intercanvi amb un altre grup cultural (intern o extern al grup). EL JO: Què és important per a mi? Què m'enriqueix? Quins són els més punts forts i febles? Qui i què han fet de mi el que soc? EL JO I ELS ALTRES: Quines són les meves amistats preferides (individus o grups)? Qui són els meus herois, els meus models? Quin tipus de diferència tinc i amb qui? Com s'arreglen aquestes diferències? EL JO I LA SOCIETAT: Quin és el meu paper en la societat avui i demà? Quina influència podria exercir-hi? En quina mesura, la meva existència depèn de la societat? Els participants primer responen com creuen que respondrien els de l'altre grup. Després responen a les preguntes des del seu punt de vista. La primera sèrie de respostes (les de "en el lloc dels altres") es passen a l'altre grup que envia les seves reaccions després de la lectura. Avaluació: S'analitza la diferència entre les reaccions prejudicades i les reals. Conseqüències dels nostres prejudicis. Visió actual al nostre grup i el canvi experimentat.

EL NIU

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: paper gran, pintures, bolis, daus

DESCRIPCIÓ: Definició: Consisteix en crear un recorregut per fer amb un objecte/fitxa, mentre s'expressen sentiments i es comparteixen experiències. Objectius: Afavorir el coneixement entre els participants, a través d'una sèrie de qüestions. Desenvolupament: Cada u buscarà un objecte que serveixi de fitxa. La col·locarà sobre el paper i al voltant hi dibuixarà el niu. El qui comença tira el dau. Si surt 4, dibuixarà quatre caselles a partir dels nius i col·locarà la seva fitxa a la quarta. En aquesta casella hi ha de posar una missió/penyora (per exemple, explicar un sentiment, un curt episodi del passat, etc.) que escriurà al costat de la casella (per ex. un viatge, gustos...) La penyora o missió ha de ser tan general que tots en puguin parlar. Els jugadors següents aniran tirant el dau successivament i caient a les caselles ja escrites o fent-ne de noves. Si la casella on cauen és buida, faran com el primer. Si ja té missatge n'hauran de parlar. Han d'arribar a formar un circuit tancat on aniran jugant fins que es cregui que ja n'hi ha prou. Avaluació: No cal. Es pot parlar sobre el que ha aportat el joc al grup i a cada un dels participants.

AQUEST ÉS EL MEU AMIC

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: paper i bolígraf

DESCRIPCIÓ: Definició: Es tracta de que cada participant presenti el company a la resta del grup, convertint la presentació, de quelcom "meu" a quelcom "nostre". Objectius: Integració de tots els participants al grup. Desenvolupament: Els participants s'asseuen en cercle amb les mans juntes. Un comença presentant el company de l'esquerra amb la fórmula "aquest és el meu amic X", quan diu el nom aixeca la mà del seu amic enlaire; es continua el joc fins que tots han estat presentats. Avaluació: S'ha de procurar aconseguir que tots els participants se sentin integrats i acceptats dintre el grup. És important que tots els companys sàpiguen el seu nom (reacció davant la progressiva "numerificació")

EL PIGALL

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: mocadors o benes

DESCRIPCIÓ: Definició: Es tracta de guiar un company que estarà amb els ulls tapats. Objectius: Aconseguir una confiança suficients per tal que la col·laboració pugui tenir lloc. Consignes d'inici: Silenci durant tot l'exercici La passejada no és una cursa d'obstacles per al cec sense ocasió d'experiències. Cal ser imaginatiu (per ex.: psar-lo en presència de sons diferents, deixar-lo sol una estona, fer-li recorre objectes durant el trajecte). Cada u ha d'estar atenta als sentiments que viu interiorment i els que viu la seva parella, en la mesura que els percebi. Desenvolupament: La metiat del gru tenen els ulls tapats. Estan agrupats de dos en dos (un cec i un guia). Els guies trien els cecs sense que aquests sàpiguen qui els condueix. Durant 10 minuts els guies condueixen cecs, després

d'aquest temps hi ha un canvi de papers (es tria nova parella, ara trien els que abans feien de cecs).
Avaluació: Es valoren els sentiments viscuts i la seva importància.

EL VENT I L'ARBRE

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Definició: Una persona, al centre del cercle, es deixa empènyer d'una banda a l'altra com les branques d'un arbre gronxades pel vent. Objectius: Afavorir la confiança en el grup i en un mateix. Eliminar pors. Consignes d'inici: Es formen petits grups. La persona del centre romandrà rígida. Els altres l'empenyen suaument. El joc s'ha de fer en silenci total. Desenvolupament: Un participant està al centre i tanca els ulls. Els seus braços pengen al llarg del cos i es manté totalment dret, per no caure. La resta de participants, que formen un cercle al seu voltant, el fan anar d'una banda a l'altra empenyent-lo i rebent-lo amb les mans. Al final de l'exercici, és important tornar la persona en posició vertical abans no obri els ulls. Avaluació: És important que cada u expressi com s'ha sentit.

ELS BRUIXOTS DE THEIS

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: diversos

DESCRIPCIÓ: Objectius: Hi intervenen tres equips amb missions diferents. Els TUAK, bruixots, elaboren les proves Els Consellers de THEIS, en revisen el compliment i donen pistes Els AVENTIS, les han de realitzar.. Anècdota: Uns presoners van ser detinguts per infringir les lleis del poble THEIS, conegut per la seva gran saviesa. El Consell de la tribu, després de deliberar durant llargues hores va decidir atorgar-los la llibertat, però només si els ajudaven en una missió impossible per als THEIS: tornar el seny als bruixots i bruixotes de la tribu, superant dures proves. Característiques del joc: El joc serà anunciat amb temps i en aquesta primera fase es constitueixen els equips. Els TUAK aniran elaborant les proves, establiran un temps per a la seva realització i preveuran el material. Regles: El joc acaba quan els AVENTIS superin totes les proves tal i com estan establertes. Les pistes "només" poden ser atorgades pels Consellers. La realització de cada prova ha de durar com a mínim 15 minuts. Durant els primers 5-10 minuts de la realització de cada prova, TUAK i Consellers es reuneixen (en un lloc previst) per tal que els primers expliquin als segon com es pot superar. És important que les proves requereixin pistes i informació addicional que puguin proporcionar els Consellers. Algunes proves possibles:: Recrear la història de la tribu de THEIS: creant-ne l'himne, la llegenda, la seva forma de proveïment i de lluita contra els mals... Buscar el ceptre del Consell que simbolitza la saviesa mitjançant missatges secrets. Identificar a l'olfacte i al tacte certs elements amb poders màgics per a la tribu. Missatge: xifrat, en codi Morse o per mitjà de pistes. Lloc: Espai obert ampli, preferentment amb vegetació que permeti amagar objectes, seguir rastres... Durada: La realització de les proves no ha de ser inferior a una hora. Cal

donar temps suficient als TUAK perquè madurin les proves. Observacions: Es poden reduir els grups de bruixots i TUAK. en favor dels AVENTIS.

LA REVISTA

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: gravadora, material d'escriure

DESCRIPCIÓ: Objectius: Realitzar una revista entre tots els equips. Anècdota: Els reporters d'una famosa revista es troben davant d'un dilema: el director ha desaparegut (sospiten que és a les Illes Bahames) però la revista ha de sortir a l'hora prevista. Regles: Cada equip ha de passar per 4 llocs diferents on realitzaran una part de la revista. A cada lloc disposen de 10 minuts per a la realització de les proves. Quan sentin el senyal (predeterminat) passaran a la següent. Els equips passaran de forma rotativa per cada lloc i en el mateix ordre. Llocs: És preferible que cada lloc estigui en una sala diferent i és bo col·locar un símbol al·lusiú a cada porta d'accés a la sala. És bo que hi hagi un àrbitre a cada lloc. Lloc 1: Inventar notícies breus i desbaratades amb rima. Es poden suggerir temes o deixar-ho a la lliure elecció dels jugadors. Lloc 2: Distorsió de veus Cada membre del primer equip ha de llegir una part d'un text donat, desfigurant la veu i deixar-lo enregistrat. En un lloc visible deixaran una llista amb els seus noms. Un minut, aproximadament, per persona. L'equip següent ha d'endevinar de qui és la veu, i anotar-ho. La resta d'equips realitzaran el mateix procés successivament. Lloc 3: Serial cooperatiu El primer equip comença a escriure, en paper continu, la història sobre un tema donat, quan acabi el temps han d'enrotllar el paper, subjectant-lo amb clips i segellar-lo de manera que l'equip següent no pugui veure més que la darrera línia. Així successivament cada equip fins que el darrer inventa el final. Lloc 4: Anuncis divertits. Cada equip ha de fer el nombre més gran possible d'anuncis publicitaris. N'ha de triar un que representarà un cop passades totes les proves. Un cop tots els equips han passat per cada lloc i realitzat les proves, cada un d'ells Narra la part del serial que ha realitzat Escenifiquen les notícies, simulant un programa de televisió en el qual es van intercalant els anuncis. Es verifica si els equips segon i quart han aconseguit desxifrar les veus, si no és així, seran desxifrades per tots els equips. Lloc: Un espai tancat, a ser possible amb sales contigües i disposades de forma circular per afavorir-ne el pas de cada equip sense dificultats. Durada: 1'30 - 2 h. Observacions: Si el nombre d'equips és senar, per realitzar la prova del segon lloc, el desxifrat de veus de l'últim equip no pot ser realitzat pel següent però sí per tots (el gran grup) al final del joc. En aquest cas, és important fer-ho de forma organitzada: tots escolten l'enregistrament, cada equip té un temps màxim per deliberar per cada veu escoltada, després diuen els noms per torn i es comprova. Cal tenir en compte que això comporta més temps.

EL SEGREST

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: molt divers.

DESCRIPCIÓ: Objectius: Es tracta de descobrir un botànic segrestat, seguint diferents pistes.
Anècdota: Un botànic especialitzat en plantes medicinals ha estat capturat i retingut. És l'únic que coneix les propietats d'una determinada espècie procedent d'una regió amazònica i conreada per una tribu ja extingida, que és capaç de posar remei a una malaltia fins ara incurable.
Regles: Els equips es distingiran per colors i només poden agafar les pistes del seu color. El joc acaba quan els equips troben el botànic. No es pot utilitzar més diners dels que s'hagin proporcionat al principi del joc. Els sobres segellats només es poden obrir en cas de grans dificultats. Si un grup hi ha de recórrer, haurà de pagar una penyora al final del joc. Per exemple, inventar-se una cançó amb coreografia i ballar-la. Els equips passen per les diferents proves en moments diferents. Es pot plantejar un temps de diferència de 10 minuts entre cada un d'ells.
Missatges i proves: 1. Lliurament d'un missatge-endevinalla, la resposta del qual serà: El Jardí Botànic, o un parc ben conegut (els jugadors es troben en un lloc proper a aquest parc). 2. Un cop al Jardí Botànic el taquiller (o el jardiner) confabulat amb els animadors/es demana als joves unes determinades espècies que han de reconèixer per aconseguir la pista següent. 3. El missatge els envia a una línia de metro en una determinada direcció. Durant el trajecte han d'estar atents perquè en alguna de les estacions es troba el seu nou contacte (ha de dur alguna vestimenta que l'identifiqui, però no necessàriament tenen per què saber la seva indumentària). Se li han d'acostar dissimuladament i ell els indicarà el següent pas, lliurant-los una càmera fotogràfica i un sobre tancat que només poden obrir un cop realitzada la prova. 4. Fotografiar cinc imatges peculiars i originals de la ciutat que tinguin alguna cosa a veure amb el món vegetal, que hauran de lliurar al proper contacte. Un cop fetes les fotos, poden obrir el sobre que conté una adreça i la indicació que és perillós acostar-s'hi sense telefonar-hi primer (per això hauran de buscar ràpidament el telèfon corresponent a aquesta adreça). 5. A l'altra banda de la línia telefònica hom els diu que han de sortir al carrer i comprar al primer quiosc de premsa (cal triar una estació amb una sola sortida i un quiosc proper) una determinada revista on es troba un missatge (amb algunes lletres assenyalades del text, amb uns encreuats resolts o un collage que simbolitza el següent pas...) la localització pot ser senzilla però el desxifrar-lo pot implicar més dificultat, o a l'inrevés. 6. El missatge té una contrassenya. Per tal d'accedir al domicili on es troba el botànic han de desxifrar la contrassenya i lliurar les fotos realitzades a la 4a prova al guarda del botànic que els va obrir la port. (per exemple: Missatge: "amb les síl·labes 1, 3 i 5 dels missatges 1, 2 i 3, respectivament, podras conèixer la contrassenya"). Lloc: Ciutat. Durada: Depèn del tipus de pistes, per a les plantejades, entre 3 i 4 hores. Observacions: Algunes variants: Tot el grup surt del mateix lloc al mateix temps i durant el recorregut es va dividint en subgrups, la divisió estarà indicada en els missatges. Això comportaria adaptar els missatges per al nombre de jugadors que els han de descifrar. Els diferents equips tenen recorreguts diferents i la darrera pista que només pot ser desxifrada a, b, ñ a omfpr, acoó que han obtingut al llarg del seu recorregut cada un d'ells.

LA SELVA

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: llanternes, flautes, cartoline

DESCRIPCIÓ: Objectius: Cada grup ha de trobar cinc animals guiant-se pel so que emeten.

Anècdota: S'han escapat uns animals d'una reserva propera i corren el perill de ser capturats per

caçadors furtius. Cal trobar-los per tal que no caiguin a les seves mans. Regles: En un espai ben definit es troben 5 animals que es reconeixen pel so que emeten: Un Bisons (colpejar pedres), un "Cáрабо" (flauta), un Ànec Salvatge (veu), una Zebra (canya) i un Mico (veu). Hom fa una demostració prèvia de cada so. Cada animal està separat dels altres i es pot desplaçar. Cada equip ha de localitzar els 5 animals. Cada cop que en troben un, aquest els donarà un indicador d'haver estat reconegut (targetes amb dibuixos). Cada un dels equips porta una llanterna que pot encendre i apagar en qualsevol moment. El joc no s'acaba quan el primer equip trobi tots els animals, sinó que es donarà temps perquè els altres també els trobin. No ha de passar massa temps des que el primer equip aconsegueix l'objectiu i el final del joc Els equips tenen numerats els seus jugadors. Els equips van canviant de jugadors en el transcurs del joc: si dos equips es troben a una distància màxima de 5 metres es pot desafiar. El primer que diu "ALTO" pot dir després un número i s'emporta aquell membre de l'equip contrari que tingui aquest número. No és un ostatge ni una presa, sinó un jugador més d'aquest equip. Si tots dos criden "ALTO" alhora, cada un s'enduu un membre de l'equip contrari. Els equips, quan tornen a estar sols es tornen a numerar. Lloc: Espai obert preferentment delimitats per accidents naturals o artificials, amb vegetació abundant. Durada: De 1 a 2 h. Observacions: Insistir en la importància de les estratègies: camuflar-se en el silenci i la foscor...

STALKING

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta - nocturn

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: L'objectiu del joc és arribar a un lloc (on se situen els guardians) sense ser reconegut Per a tal fi els guardians se situen en una torre (o en un lloc alt) des d'on vigilaran la gent que hi arriba. Cada cert temps, els guardians encendran les llanternes i intentaran endevinar els noms de la gent del voltant (els quals solen estar camuflats amb diferents robes, fulles...) Si encerten el seu nom seran eliminats del joc. Variants: 1.Caputxeta Vermella 2.La línia de Maginot 3.El tresor

CAPUTXETA VERMELLA

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta - nocturn

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest joc és similar al Stalking original, es va caminant per un camí on els guardikans van davant i la resta darrere. Cada cop que durant el conte es diu una nom o una paraula clau (ex: Caputxeta Vermella, Pare Noël...) els guardians comptaran fins a deu, encendran les llanternes i es giraran. La gent que queda eliminada a cada una de les rondes passarà a caminadr davant dels guardians.

LA LÍNIA DE MAGINOT

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta - nocturn

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 llanterna/guarda+2 làmpades

DESCRIPCIÓ: Terreny amb materials o arbres Es traça una línia d'uns 10 metres de llarg, que s'indicarà amb un parell de làmpades, una a cada extrem. Els guàrdies es mouran pel terreny de joc amb llanternes, El nombre de guàrdies depèn de l'habilitat dels participants, com sigui d'accidentat el terreny, nombre de participants, a més a més cal fer que es mantingui l'atractiu del joc. Els participants o "presoners" es localitzen a uns 100 metres de la línia. El joc comença a un senyal (xiulet, crit, etc) i els "presoners" intenten passar per la línia de Maginot sense ser descoberts pels "guàrdies" que ronden pel terreny. Els "presoners" moren quan són anomenats per algun guàrdia.

EL TRESOR

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta - nocturn

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: llanternes, làmpades, xiulet

DESCRIPCIÓ: Terreny amb materials o arbres Aquest joc és molt semblant a "La linea de Maginot" Els participants han d'arribar al tresor (representat per una làmpada i un xiulet) sense ser descoberts pels seus guardians, que ronden el lloc amb llanternes. Els guardians mates als lladres dient-ne el nom Guanya aquell que arriba a la làmpada i toca el xiulet. Es pot fer per equips, assignant a un el paper de guardians i a l'altre el de lladres.

EL PRESONER BOIG

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta - nocturn

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 llanterna/participant

DESCRIPCIÓ: Terreny amb vegetació abundant però no gaire perillós. Es pot ambientar amb una llegenda, d'un presoner que es va escapar, d'un animal solt... Un animal "ferit" ronda solt i cal caçar-lo. Per això, els caçadors sortiran amb les llanternes i intentaran trobar-lo guiant-se pels udols que de tant en tant fa aquest "animal" ferit. És útil que de tant en tant, un altre dirigent faci un crit igual que el de l'animal per distreure als "caçadors".

LLOPS I CAÇADORS

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta - nocturn

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: llanternes i làmpades

DESCRIPCIÓ: Terreny amb vegetació abundant però no gaire perillós. Cal delimitar el terreny de joc gran amb les llanternes o alguna altra cosa i els participants es divideixen en dos equips. Un dels

equips s'interne en el terreny de joc, amagant-se tan bé com pot. Al cap d'una estona surt un altre equip, cada u amb una llanterna i intenta trobar tots els amagats en el mínim temps possible. Guanya l'equip que tarda menys en trobar tots els que estan amagats, o un nombre d'ells.

ELS CONTRABANDISTES

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es divideixen en dos grups: Contrabandistes i policies. Els policies ocupen el seu lloc, defensant la frontera. Els contrabandistes han d'amagar el "contraban" que el professor els dóna entre la roba d'un d'ells. Aquesta operació s'ha de fer amb teatre i dissimulant al màxim. Es poden agrupar tots el rotllana i comencen a dir frases sobre amagar-lo i en qui, que arribin a oïdes dels policies i els desconcertin. Quan ho han fet, donen el senyal i han d'aconseguir passar el contraban a l'altra banda de la frontera. Els policies intenten agafar tots els que poden abans no travessin. Cada cop que toquen un contrabandista, aquest té obligació d'aturar-se i dir "NO" si no és ell qui amaga el "contraban" o "SÍ" si el té en el seu poder, cas en què el joc s'interromp i els policies guanyen tres punts. Si el que porta el "contraban" travessa la frontera sense ser atrapat, crida "L'HE PASSAT!" i els tres punts són per als contrabandistes. Cada cop que un equip guanya, fa de contrabandista. Falta: Si un contrabandista continua caminant després de ser tocat, el seu equip perd un punt. Si el qui té el "contraban" és atrapat i no ho diu, el seu equip perd tres punts i canvien els papers.

ELS FETILLERS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un participant que fa de "fetiller" es col·loca davant del grup que el mira a una curta distància. El fetiller comença a gesticular, emetre sons, fer moviments i accions que els altres imiten. Quan menys s'ho esperen, arrenca a córrer intentant tocar algun dels participants. El qui és tocat passa a ser fetiller. Nota: Cal estimular el joc proposant que el fetiller realitzi activitats quotidianes mimandes, danses tribals, invocacions, etc.

INTRUSOS A PALAU

EDAT: >7

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els guardians han d'impedir que els altres jugadors entrin al palau "P". Si aconseguen entrar queden lliures i aconseguen un punt. Si un guardià toca un jugador, aquest

passa a la presó "C", d'on pot ser alliberat si un company lliure toca la seva mà estesa. Cada intrús refusat suposa un punt per als guardians.

ELS PAQUETS

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els jugadors van saltant pel terreny. L'animador diu, per exemple "de tres en tres" i tots, ràpidament han de formar grups, "paquets" de tres companys. L'animador pot dir qualsevol nombre, fins i tot el zero, la qual cosa suposa asseure's a terra. Observació: És un joc molt adequat també per a animació.

LA CORRETJA

EDAT: de 5 a 10

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: tovallola, samarreta, corda tova

DESCRIPCIÓ: Tots els participants es queden fora del local mentre un amaga la "corretja" (en el seu origen era una corretja autèntica, però per motius obvis, es preferible utilitzar una cosa menys dolorosa). Quan l'ha amagada crida i tots entren a buscar-la. Si la recerca es perllonga massa, el qui l'amaga pot anar donant pistes, dient "fred" o "calent" si s'acosten a l'amagatall. El que la troba crida "ja la tinc!" i corre en persecució dels altres donant-los cops. Per evitar-ho fugen fora del local. Quan tots són fora, el qui l'ha trobada la torna a amagar.

EL VIGILANT

EDAT: >10

TIPUS DE JOC: pilota, córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es col·loca una pilota al centre d'un gran cercle i al seu costat un guardià que la vigila. Els altres jugadors intenten treure la pilota d'un cop de peu evitant que el guardià els toqui, sota pena d'haver d'anar corrents a un lloc allunyat i tornar. Si algun aconsegueix fer anar la pilota fora, tots s'escapen i s'amaguen. El vigilant ha de tornar-la a col·locar al seu lloc i buscar els amagats. Ha de fer-ho amb cautela perquè un altre pot treure la pilota quan no hi és. Quan veu algú dels amagats, diu el seu nom i corre a tocar la pilota abans que l'altre ho faci. Si el vigilant arriba primer, converteix l'altre en ajudant seu. Així fins que aconsegueixi la meitat més un dels participants. Els ajudants poden protegir la pilota. Observació: Tot i que el lloc adequat és el bosc, es pot realitzar en un gimnàs col·locant-hi diversos elements on puguin amagar-se.

BALÓN REY

EDAT: >10

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota tova

DESCRIPCIÓ: Cada un dels equips participants nomena un rei que es col·loca darrere de l'equip contrari. El joc consisteix en aconseguir el nombre més gran possible de presoners, enviant la pilota al rei. Es comença amb una pilota a l'aire que l'àrbitre llença a dos jugadors situats a la línia central (com al bàsquet). Els jugadors que l'aconsegueixen l'envien al seu rei, procurant que no l'agafin els seus companys. Per cada tocada s'aconsegueix un punt. Els tocats continuen jugant. Faltes: Agafar la pilota fora del camp. Llançar-lo amb el peu. Agafar-lo abans no toqui a terra o quan l'envien al rei enemic. En aquests casa es procedeix lliurant la pilota al jugador contrari que estigui més a prop del lloc on s'ha comès la falta.

PELOTA DEL PUEBLO

EDAT: >10

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: En un camp de 5 a 7 m i una amplada similar, es col·loquen dos equips a la seva banda corresponent. Un equip intentarà llançar la pilota al camp rival tan lluny com pugui. L'altre intenta interrompre la seva trajectòria i des del punt en què ho aconsegueixi la llançarà amb la mateixa intenció que el seu rival. La pilota s'ha d'atrapar a l'aire, deixar-la caure és falta, i el jugador que la faci, ha de passar al bàndol contrari, situant-se darrere la línia final. Guanya l'equip que aconsegueix treure l'altre fora del seu propi terreny, és a dir, si la pilota traspassa la línia final contrària.

PELOTA DEL PUEBLO EN CAMPO CONTRARIO

EDAT: >10

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Dos equips, cada un es col·loca repartit darrere les línies que li corresponen de la meitat del camp. A l'interior d'aquest terreny es col·loca un jugador del bàndol contrari. Els de fora intenten donar-li cops amb la pilota i, si ho aconsegueixen, poden entrar al seu propi camp. Guanya l'equip que aconsegueix primer de tenir tots els seus jugadors dintre del propi camp. Només els jugadors de fora poden tirar la pilota contra els rivals.

BICICLETES I CICLOMOTORS

EDAT: >10

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: En una part del camp els nens-bicicleta i a l'altra els ciclomotors. Ambdós s'han d'alinejar al llarg de la línia central que divideix els dos camps. En cada un d'ells s'ha de traçar un garatge marcat per un banderí de tela. El joc consisteix en atrapar el banderí de l'adversari sense perdre el propi. Al senyal, tots els jugadors corren lliurement pel terreny, procurant no ser tocats per membres de l'equip contrari. Si són tocats han d'anar al garatge contrari. Si ja hi ha presoners, els jugadors han de rescatar el jugador propi abans de tocar al banderí. Guanya l'equip que aconsegueix primer de portar el banderí contrari fins al seu camp. Si no ho aconsegueix cap dels dos, guanya l'equip que hagi fet més presoners.

POLICIES I LLADRES (II)

EDAT: de 10 a 15

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Hi ha un camp-regugi de lladres i una presó. Els nens es divideixen en igual nombre entre policies i lladres. Al començament del joc els policies són a la vora de la presó i els lladres a la seva casa-refugi. Al senyal, els lladres surten del seu camp i els policies intenten atrapar-los i portar-los la presó. Els qui aconsegueixen eludir-los tornen al seu cau. El primer que és fet presoner es col·loca amb un peu a la presó i l'altre fora, estenent el braç. El següent li dóna la mà i així successivament. Els altres lladres poden rescatar el darrer presoner de la cadena. Passats uns minuts de joc, s'emet un altre senyal per tal que tots els lladres tornin a abandonar el seu recinte. El joc acaba quan tots els lladres són presoners o quan tots els presoners han quedat en llibertat. Si s'allarga massa cal fixar un temps.

FUTBOL ARANYA

EDAT: de 10 a 15

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: S'hi juga en un terreny tou o gimnàs entre 15-25 m de llarg. Cal que siguin força participants a cada equip. S'hi juga en posició d'aranya: d'esquena a terra amb les mans i els peus apuntalats. En aquesta posició s'han de desplaçar. Pel que fa a la resta, segueix les normes de futbol. No es pot aixecar de terra ni tocar la pilota amb les mans. Si que es pot amb el cap quan la pilota va alta. Les porteries han de ser grans, de 8-10 m. Es poden col·locar dos porters, també en posició d'aranya, que poden parar-la amb les mans. Donada la seva forta intensitat cal que els temps de joc siguin curts, d'uns 5 minuts.

HANDBOL A LES ALTURES

EDAT: de 10 a 15

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota + 2 plinots

DESCRIPCIÓ: S'hi juga en un terreny regular de 15-20m. de llarg. Els dos plintos tancats es col·loquen a 4 o 5 m. abans de la línia de fons, amb l'objectiu que també s'hi pugui jugar per darrere. Damunt de cada plinto es col·loca un jugador que fa de porteria. Es llença de centre amb un llançament vertical entre dos. Els jugadors d'un equip es passen la pilota i avancen a fi d'acostar-se i pegar amb la pilota el jugador contrari que està damunt del plinto. Cada cop que ho aconsegueixen s'anoten un punt. Per descomptat, els jugadors contraris intenten impedir-ho i, de passada, contraatacar. Es pot botar la pilota, no es pot córrer amb ella i no es pot agafar un contrari. Les faltes es castiguen amb llançament de l'altre equip que pot llançar-la directament al jugador elevat o passar a un altre company. El qui fa de porteria pot agafar la pilota amb les mans, en quin cas no és gol. Si l'agafa, la pot passar a un company, però no llançar a la porteria contrària.

CURSA TRIANGULAR

EDAT: de 10 a 15

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es traça un camp triangular amb tres vèrtexs separats 25 o 30 m. Cal que a cada vèrtex hi hagi un banderí o un objecte ben visible. Els participats es distribueixen entre els tres. Es tracta d'inculcar la noció del temps amb diverses activitats jugades: - Córrer fins el següent banderí en 25 segons (si la separació és de 50 m., si és de 25, 12 segons). Després de cada intent s'indica "lent" o "ràpid" per tal que es vagin adaptant. - Córrer per darrere dels banderins en 40 segons (adaptar el temps al grup i edat). L'animador agafa el temps del darrer. - Quin equip és el primer que arriba al pròxim banderí? Velocitat màxima. Es pren i s'indica. Es marca la direcció a seguir. - Córrer fins un banderí lent (s'anota el temps). Córrer fins el següent en la meitat del temps anterior. - (Dif 4) Els tres grups surten alhora: A fins a B (50 m), B fins A passant per C (100 m) i C fins C passant per A i B. Malgrat les distàncies han d'arribar al mateix temps. Es fa tres vegades de manera que cada equip faci els tres recorreguts.

EL QUADRAT DE LES CURSES

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els participants es reparteixen equitativament sobre els quatre vèrtexs d'un quadrat d'uns 20 m. de costat. Realitzen diverses activitats: - Córrer cap al següent vèrtex per la dreta. - Córrer-ne dos. - Donar la volta sencera. Els participants, a cada vèrtex o estació es numeren: l'1, el 2, etc. L'animador anomena diferents nombres (sense ordre): "el 4" i els números quatre de cada equip fan una volta sencera fins arribar al seu lloc inicial. El qui hi arriba primer s'anota 2 punts per al seu equip, el segon 1 punt. Es crida diferents nombres i es van sumant els punts. - Relleu total:

amb la mateixa numeració anterior. Surt l'1, fa la volta sencera i quan arriba dóna la mà al 2, aquest al 3, etc. Guanya l'equip els components del qual són els primers a donar totes les voltes.

FUTBOL PER PARELLES

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: S'hi juga en un terreny regular d'uns 20 m. Les porteries han de ser petites. Es divideixen els participants en dos equips i s'agrupen per parelles agafats de la mà. Juguen a futbol sense deixar-se anar.

BASQUET ATAC-DEFENSA

EDAT: >7

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota de bàsquet

DESCRIPCIÓ: S'hi juga en una sola cistella de bàsquet. Un equip, triat a l'atzar, defensa i es col·loca a prop de la cistella; l'altre, atacant, se se situa a una certa distància. Els atacants posen la pilota en joc i intenten encistellar-la. Els defensors intenten apropiarse de la pilota. Si ho aconsegueixen canvien els llocs amb els atacants en uns segons i torna a començar el joc al senyal de l'animador o de l'àrbitre. Si l'encistellen la pilota continua en poder dels atacants

VOL DE PILOTA

EDAT: >7

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota de vòlei

DESCRIPCIÓ: En un rectangle dividit en dues parts iguals. Un equip posa la pilota en joc llançant-la a l'altre camp amb un cop de mà oberta. Si la pilota cau al camp enemic s'apunta un punt. No es pot agafar amb la mà ni llançar-la fora. Es juga a 21 punts

LA PRESA DEL CASTELL

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Es divideixen els participants en dos grups de 5 jugadors com a mínim. Un equip fa una rotllana agafant-se les mans i mirant enfora. L'altre equip, l'atacant, es queda fora a uns 5 m. Cal marcar una zona. El capità dels defensors està al centre del cercle i comença el joc llançant la

pilota amb el peu. Els atacants l'agafen i intenten introduir-la dintre el castell amb el peu. La pilota ha d'entrar rodant o per damunt, cas en el qual el capità pot agafar-la abans no toqui a terra i tornar-la a fora. Si la pilota entra al castell, s'intercanvien els papers

RELLEUS QUADRATS

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Per relleus, en equips de 5 a 8 recorren un trajecte segons el dibuix. S'anota el temps del darrer de cada equip.

RECORREGUT AMB PILOTA I OBSTACLES

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: córrer - pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: cordes, gomes, pilotes

DESCRIPCIÓ: Es col·loquen 4 o 5 gomes elàstiques prou amples perquè 4 o 5 participants puguin actuar al mateix temps. A les gomes hi han de fer aquestes activitats: - Fer rodar la pilota per sota, saltar el jugador per damunt, recuperar-la i continuar corrent. - Amb la pilota a la mà, saltar el segon obstacle. - Passar per damunt del tercer. - Passar la pilota per damunt del quart (2 gomes) i saltar amb els peus junts. - Recuperar la pilota, donar la volta a un pal d'arribada i tornar flanquejant els obstacles lliurement. Lliurament al segon i així successivament. El pot executar: - Amb relleu continu. - Sumant els temps de cada participant

PASSAR LA PILOTA

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Futbol i desplaçaments en general en esports d'equip. Els participants es divideixen en 4 equips i cada un es col·loca ocupant el costat d'un quadrat d'uns 7 a 10 m. de costat, amb les cames obertes, les mans agafades i mirant-se entre ells. L'animador llença la pilota a un equip i comença el joc. S'ha d'intentar passar la pilota amb els peus per dessota de les cadenes que formen els altres equips amb els braços. Els altres intenten parar la pilota amb diferents parts del cos. Cada cop que s'aconsegueix es guanya un punt. Guanya l'equip que en 5 minuts hagi obtingut la puntuació més alta

PASSI PUNT

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: S'hi juga en tandes de 3 contra 3. Un equip amb pilota. Els companys d'un equip se la passen entre ells i per cada passi reben un punt. L'altre equip intenta interceptar-la i quan ho aconsegueix comença a anotar-se punts. Variant: En equips de 5 o més. Es passen la pilota i cada cop que aconsegueixen 5 passis s'anoten un punt

DUES LÍNIES

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: S'hi juga en un camp que sigui el doble de llarg que d'ample d'uns 15 a 20 m. Els participants es divideixen en dos equips iguals i un terç dels seus components va a ocupar les bases del seu camp. Els altres es col·loquen a la resta del camp propi. Són els guardes. Mitjançant un salt vertical posen la pilota en joc dos guardes contraris. Els guardes que aconsegueixen la pilota han de procurar passar-la als seus companys de les bases sense que els adversaris la interceptin. Cada cop que ho aconsegueixen s'anoten un punt. Quan l'equip contrari intercepta la pilota, fa el mateix. El partit es juga en dos temps i es canvia de camp. **NO ES POT:** Sortir del propi camp; colpejar la pilota sense agafar-la prèviament; deixar-la caure a terra; caminar amb la pilota més d'un pas. En aquests casos la pilota passa a un guarda de l'equip contrari

CURSA DE TANQUES

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: tanques, cordes, caixes

DESCRIPCIÓ: En un trajecte d'uns 25 m. es col·loquen 4 tanques, a uns 10 o 20 cm d'alçada. La meitat dels participants, per equip, es col·loca a cada sortida. Per relleus fins que tots els jugadors fan un trajecte

CORRE, QUE T'ATRAPO

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El nombre de jugadors serà limitat per l'espai, i es repartiran per tot el camp de joc. Un d'ells es dedica a atrapar els altres (atrapador); un cop atrapat un dels jugadors que corre lliurement, rellevarà l'atrapador. No val el contracop ni sortir de l'espai de joc. El jugador que infringeix aquesta norma quedarà com a atrapador.

ATRAPAR OMBRES

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pica

DESCRIPCIÓ: Per practicar aquest joc cal que faci sol i que aquest no estigui en una posició massa vertical, ja que la tasca de l'atrapador consistirà en trepitjar l'ombra d'un corredor per poder ser rellevat. L'atrapador utilitzarà una pica com a element que l'ajudi a atrapar més de pressa l'ombra. Es pot realitzar sense necessitat de fer servir la pica, fent que l'atrapador trepitgi l'ombra. Cal respectar la zona de joc marcada pel professor.

IMITA L'ATRAPADOR

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest joc és d'atrapar però amb la peculiaritat que hi ha una contínua combinació de maneres de traslladar-se. Els corredors s'han de moure de la mateixa manera que ho faci l'atrapador. Quan aquest toca algun jugador, passa a ser el nou atrapador, modificant la forma de traslladar-se, essent imitat pels altres jugadors. No s'hi valdrà a sortir de l'àrea de joc, traslladar-se de forma diferent a l'atrapador ni realitzar un contra-cop i totes aquestes normes seran penalitzades amb una substitució per l'atrapador.

ATRAPAR A DUO

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El joc consisteix en què dos jugadors, agafats de la mà, intenten atrapar-ne un altre que fuig, sense deixar-se anar. Un cop tocat o agafat algun dels perseguits, aquest ocuparà el lloc de l'atrapador que l'ha agafat i continuarà amb l'altre, perseguint els altres. Els jugadors han de respectar l'espai de joc i no sortir-se'n; en cas contrari, l'infractor passarà a ser atrapador.

POSA-LA ON ET TAQUI

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest joc comença com un joc d'atrapar normal, però un cop atrapat el primer

jugador, aquest es convertirà en atrapador, havent de córrer amb una mà col·locada al lloc on el van tocar anteriorment. S'ha de respectar l'àrea de joc i no realitzar el contra-cop. El jugador que no compleixi les normes passarà a ser atrapador i posarà la mà a la part del cos que el professor li digui.

TREPITJA LA SERP

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: cordes

DESCRIPCIÓ: Es formen grups de vuit a deu infants; un dels components de cada grup serà el corredor. Aquest es desplaçarà movent una corda de forma serpentejant i la resta del grup intentaràn trepitjar-la. Aquell que ho aconsegueixi esdevindrà corredor.

ATRAPAR AMB BLOQUEIG

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest joc té la peculiaritat que l'atrapador és obstaculitzat per un altre participant anomenat "bloquejador". Aquest darrer ha d'impedir que l'atrapador atrapi els seus companys. En cas que l'atrapador aconsegueixi, malgrat la oposició del bloquejador, atrapar algun jugador, el bloquejador passarà a ser atrapador i l'atrapador passarà a ser obstaculitzador.

LA CADENA (II)

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: En aquest joc, quan l'atrapador aconsegueix atrapar algun jugador aquest li agafa la mà i formen una cadena. Tots dos continuen empaitant els altres i aniran formant una cadena cada cop més gran amb els jugadors que vagin atrapant. Només els jugadors dels extrems podràn caçar als altres sempre que no es trenqui la cadena. A més a més de caçar tocant, també es considerarà atrapat aquell que quedi envoltat per la cadena quan aquesta formi un cercle tancat. Cal respectar la zona de joc marcada pel professor.

QUINA HORA ÉS, SRA GUINEU

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: En aquest joc, un dels jugadors fa el paper de guineu i la resta dels jugadors es mouen lliurement pel terreny de joc. Qualsevol d'ells pregunta a la guineu: "quina hora és?", i la guineu contesta: "hora d'esmorzar". En aquest moment, la guineu comença a atrapar; el professor comptarà fins a dotze. Un cop transcorregut aquest temps, el professor designarà una nova guineu. Guanyarà la guineu que hagi aconseguit més preses. No hi ha refugi. La zona de joc ha de ser respectada; el jugador que no ho faci, comptarà com a atrapat.

ET TOCO I ET SALVO

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: La quarta part del grup fan d'atrapadors, distingint-se per mitjà de cintes. Els jugadors tocats pels atrapadors amb el crit "detente, pillo" se situen ajocats, però poden ser rescatats pels jugadors que encara corren lliurement mitjançant un toc amb l'exclamació "corre pillo" i, d'aquesta manera integrarse altre cop al joc. El joc acaba quan tots estan ajocats.

DESFER EL NUS

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: recreatiu

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Maresme

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un grup d'uns sis es col·loca en rotllana. Cada jugador creua els braços i am cada mà agafa la del comany, triant-ne sempre dos. Tots es creuen fent un gran embolic o nus. El joc consisteix en desfer el nus sense deixar-se anar les mans. El pot fer asseguts o estirats a terra.

LA BANDERA PERDUDA

EDAT: >10

TIPUS DE JOC: orientació i aventur

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Maresme

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: un tros de mocador

DESCRIPCIÓ: Es formen 4 grups de recerca i es divideix el terreny (preferiblement bosc) en zones, a cada una de les quals hom col·locarà senyals (diferents l'un de l'altre) a terra que menen a una bandera central. Cada grup buscarà a la seva zona els senyals a terra per tal de poder arribar de pressa a la seva bandera.

EL DESAPAREGUT

EDAT: >10

TIPUS DE JOC: orientació i aventur

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Maresme

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 llanterna

DESCRIPCIÓ: De nit, tots es distribueixen en un terreny molt accidentat o en un bosc. El desaparegut va amb una llanterna i s'endinsa en la foscor mentre va encenent la llanterna de manera intermitent. Tots els altres han d'intentar atrapar-lo abans no arribi a la meta.

4 PARTS

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: velocitat

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Maresme

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es divideix el terreny de joc en quatre parts iguals per mitjà de dues línies perpendiculars; a cada quadrant s'hi col·loca un caçador. Els jugadors es distribueixen per tot el terreny eludint els caçadors que intentant tocar el màxim nombre de jugadors esperen el seu pas dintre l'espai que tenen assignat. A cada una d'aquestes zones hi ha un refugi on es va introduint els atrapats. Quan tots han estat capturats, se'n fa el recompte per veure quin caçador ha aconseguit atrapar més jugadors.

PROTEGIR LA SERP

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: resistència

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Maresme

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 corda de 10-15 m.

DESCRIPCIÓ: Dos equips, un es responsabilitza de moure i protegir una corda de 10-15 m. i l'altre preparat per immobilitzar-la trepitjant-la. El joc comença a un senyal de l'animador, els defensors de la corda, a més a més de desplaça-la movent-la contínuament per terra, intenten envoltar-la protegint-la per tal que no la trepitgin; els atacants intentaran accedir-hi per trepitjar-la i immobilitzar-la.

QUE VE EL GEGANT!

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: A l'espai de joc es delimiten dues cantonades com a zona de descans; en elles hi habiten els nans i a la resta del terreny de joc hi ha el gegant a l'aguait. Al principi del joc, els nans caminen lliurement pel bosc (espai de joc) i s'atreveixen a acostar-se cada cop més al gegant, que encara no empaita cap jugador. Quan el professor diu "S'acosta el gegant!" aquest es planta a córrer per tal d'empaitar els nans, els quals fugen cap a la seva zona de descans. El qui sigui tocat abans d'arribar-hi es converteix en gegant per a la propera repetició del joc. Això ocorrerà successivament fins que tots els nans quedin convertits en gegants

ATRAPAR AMB DESCANS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: pilotes, cercols

DESCRIPCIÓ: Aquest joc és una forma bàsica d'atrapar en què es traça una zona on poden descansar els corredors. Cal delimitar clarament l'espai de joc i el de descans, d'acord amb el nombre de participants. Cal respectar els espais de joc i, en cas de sortir-se'n, el jugador passa a ser atrapador.

AJOCA'T, QUE T'ATRAPO!

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest és un joc d'atrapar normal, però els jugadors poden salvar-se del cop de l'atrapador si s'ajouquen. Cal respectar l'àrea de joc; el que en surti quedarà atrapat.

LA VARETA MÀGICA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: vareta, bolígraf o similar

DESCRIPCIÓ: Al centre de l'àrea de joc se situa un jugador que representa el mag amb una vareta màgica (un pal curt, un llapis, etc.) Quan l'aixeca, els jugadors queden encantats i imiten el que fa el mag, però quan la tira a terra, tots hauran de plantar-se a córrer per tal que no els atrapi. El corredor que sigui atrapat farà de mag. El camp haurà d'estar adaptat al nombre de participants. El professor haurà de comprovar si els jugadors no surten corrents abans de que la vareta caigui a terra.

ELS PESCADORS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: S'estableix una marca, des de la qual, dos pescadors es fan a la mar, mentre tots els altres jugadors són peixos i corren lliurement per l'àrea de joc. El peix capturat només es considera caçat quan els dos pescadors aconseguen portar el jugador atrapat cap a la marca d'on van sortir. Des d'allà espera un segon peix capturat per fer-se a la mar tots dos, junts convertint-se en els nous pescadors.

LA CACERA D'ANIMALS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors, dividits en grups d'animals, se situaran a una banda de l'àrea de joc; quan l'atrapador, situat al centre, nomeni un grup, aquest ha d'anar cap a la banda contrària. Si l'atrapador enxampa algun corredor del grup nomenat, aquest passarà a ser atrapador, integrant-se l'atrapador al grup nomenat.

T'IMITO I M'ATRAPES

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: És el tradicional joc d'atrapar, amb la particularitat que tant l'atrapador com els corredors es desplacen d'una forma predeterminada (a peu coix, com un camell...). El corredor que sigui atrapat passarà a ser el nou atrapador.

QUI VA NÉIXER EL MES DE...

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es posen a ambdós extrems de l'àrea de joc. L'atrapador queda situat al centre i pregunta: "Qui va néixer el mes de... (juny, gener...)" i els que han nascut en aquest mes han de córrer cap a la banda contrària sense ser tocats per l'atrapador. Si cap és enxampat per l'atrapador passarà a rellevar-lo.

CALICHE

EDAT:

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: xapes, cilindres de fusta...

DESCRIPCIÓ: El joc del "caliche" és conegut gairebé a tota la geografia peninsular. A Castella i Lleó rep diferents noms: tanga, tanguilla, tuta, tarusa, chito, hito... El joc s'inicia col·locant una xapa o moneda (de la mida de les monedes antigues de 25 pta) damunt d'un cilindre de fusta, que s'anomena tanga, d'uns 20 dm d'alt i 4 d'ample, que s'estreny al centre. A 20 metres (aquesta és la distància oficial, però tradicionalment variava d'un lloc a l'altre) hom traça una ratlla a terra des de

la qual, cada jugador llença dos "tostones". Els "tostones" són unes peces metàl·liques circulars i planes de 9,5 cm de diàmetre i uns 600 grams de pes. El primer objectiu d'un jugador és aconseguir fer caure la tanga amb un dels seus "tostones", aconseguint que la moneda o xapa caigui a terra. Només per això obté dos punts. Si a més a més algun dels seus "tostones" queda més a prop de la xapa que aquesta de la tanga, s'apunta dos punts més. Per tal que quedi més clar, s'expliquen a continuació totes les jugades que es poden donar: 1. El jugador llença el seu primer "tostón" i falla. Llença el segon i també falla. Obté 0 punts. 2. El jugador llença el seu primer "tostón" i falla. Llença el segon i aquest toca a la "tanga" tombant-la. Poden passar dues coses: a) que cap dels dos "tostones" llançats (el primer es deixa on s'ha aturat, no es recull) estigui més a prop de la xapa que aquesta de la "tanga". En aquest cas obté 2 punts i d'aquesta jugada se'n diu FER LLIT. b) que algun dels dos "tostones" llançats quedi més a prop de la xapa que aquesta de la tanga. En aquest cas obté 4 punts (dos per tirar a terra la "tanga", o sigui per FER LLIT i dos més per aconseguir l'objectiu total. D'aquesta jugada se'n diu FER TOT). 3. El jugador llença el primer "tostón" i FA LLIT, és a dir, fa caure la "tanga" però el "toston" queda més allunyat de la xapa que aquesta de la "tanga" (ja té 2 punts). Deixant totes les peces tal com hagin quedat, llançaria el segon "tostón". Si després de llançar-lo aconsegueix que qualsevol dels dos "tostones" quedi més a prop de la xapa que aquesta de la "tanga" es diu que HA TRET EL LLIT i obté dos punts més. En total 4. Si no ho aconsegueix només obtindria els dos punts del primer "tostón". 4. El jugador llença el primer "tostón" i FA TOT, és a dir, fa caure la "tanga" i a més a més el "tostón" queda més a prop de la xapa que aquesta de la "tanga". Obté 4 punts i com que ha fet el màxim es torna a col·locar la "tanga" dreta amb la xapa al damunt. Li queda per llançar només un "tostón". Els punts que com a màxim un jugador pot aconseguir en una jugada (o sigui, llançant els dos "tostones") són 8 que s'aconseguiran fent TOT amb tots dos "tostones". La partida es juga a un nombre prèviament determinat de tirades, i guanya el qui obté més punts. En cas d'empat, es fan tres jugades de desempat i si continua l'empat es juga A FALLAR, és a dir, es van fent jugades fins que un dels jugadors obté més punts que l'altre. Cada jugador comença sempre la seva jugada amb la "tanga" dreta. Malgrat que aquesta explicació correspon a la modalitat individual, aquest joc, normalment es practica per parelles. En aquest cas, una jugada suposa el llançament de 4 "tostones", dos de cada component de la parella.

CONQUERIR TERRENY

EDAT: de 7 a 12

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Esport d'equip amb pilota que impliqui passis, desplaçaments, fintes... S'hi juga en un camp regular d'uns 20 m. de llarg amb 3 zones, A i B per a dos equips i C neutral. Els participants es divideixen en dos equips i van a ocupar els dos camps. El joc consisteix en conquerir el terreny contrari: cada cop que un jugador rep la pilota correctament tres vegades, passa al camp rival. El joc es desenvolupa passant la pilota un equip a l'altre, de manera contínua. Només es pot llançar des del propi camp. Si es passa des de la zona neutral, el jugador que ho fa queda 5 cops, 5 passis sense poder jugar. El jugador que rep la pilota l'ha de llançar ell mateix, sense passar-la a ningú. Cada cop que es rep la pilota sense que toqui a terra s'apunta un punt i quan se'n tenen 3, es passa al camp rival, d'espia. L'espia, aleshores, s'esforça a agafar la pilota, per tal de servir-la al

millor possible als seus companys. Els adversaris li n'han d'impedir la recepció, tractant de col·locarse davant d'ell. No val empènyer. S'hi juga en un sol temps de 10 - 15 minuts, però el joc pot acabar abans si un equip ha aconseguit traslladar tots els seus components al camp rival. NO ES POT: Llançar la pilota rodant o massa baixa; llançar-la des de la zona neutral. Si es comenten aquestes faltes, la pilota passa a l'altre equip. VARIANTS: 1.- Cada jugador té una zona que es dibuixa amb un cercle al seu voltant: no en pot sortir. És útil quan els equips són molt desorganitzats i s'apilonen per agafar la pilota. 2.- Col·locar una xarxa o corda estirada davant de cada camp a un metre d'alçada.

DRIBLINGS AMB RITME

EDAT: >7

TIPUS DE JOC: relleus

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: S'organitzen per equips de 5, d'un en un (relleus). Al llarg d'un recorregut d'uns 15 m. es fixa un ritme determinat. Ex. d'A a B, 4 pots a l'altura de la cintura; de B a C, e pots amb el jugador ajupit; de C a D, 4 pots alternant les dues mans: D,E.D,E. Surten al mateix temps un jugador de cada equip a un senyal de l'animador. El primer que aconsegueix arribar sense fallar, s'anota un punt per al seu equip. Tots els nombres 2 surten alhora, al senyal, etc. Guanya l'equip que aconsegueix més punts. VARIANTS: Organització igual però quan tots són a la línia A, l'animador marca un ritme lent per mitjà de palmes o un timbal. A cada senyal sonor, l'executant fa botar la pilota i la recull amb totes dues mans. Continua avançant procurant fer els passos ben llargs. El jugador que falla un bot, sigui perquè no rep o perquè no el fa quan sona el senyal, reula 2 passes. Guanya el qui aconsegueix arribar primer a D i s'anota un punt per al seu equip.

FUTBOL-TENNIS

EDAT: >7

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: S'hi juga en tandes de 2 contra 2, 3 contra 3 en un camp petit de 6 a 8 m. dividit en dues zones per una corda a 1,5 m. d'alçada. Un alumne comença el joc llançant la pilota a l'altre camp amb la mà. Els contraris han de tornar-la amb el peu, la cuixa o el cap. La pilota pot fer un bot. Quan falla o la llença fora, l'adversari s'anota un punt. S'hi juga en dos temps de 5 minuts o bé a punts: 15, 21. VARIANT: Sense dexar-la botar a terra. Directa.

ENCERTAR-LA

EDAT: de 6 a 8

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es col·loca una pilota grossa, una maça, una ampolla de plàstic, etc. damunt d'un plinto o una base elevada,. Els infants, en grups de 4 o 5 distribuïts en creu, a 5 m. del banc, tiren d'un en un per equips. Cada blanc és un punt per al seu bàndol. S'hi juga a 5 punts

FUTBOL-4

EDAT: de 6 a 8

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es divideixen en 4 equips: 1, 2, 3, 4, que porten distintius o colors diferenciats. El terreny de joc és quadrat. Els equips 1 i 3 un davant l'altre; els 2 i 4, també. Cada equip té un objectiu (porteria) a assolir: una cadir, una branca, un jersei, Juguen l'equip 1 contra el 3 a un gol. Quan es marca, juguen 2 contra 4, també a un gol. Després s'enfronten els guanyadors entre ells, cada un dintre la seva zona. **VARIANTS:** - 1 contra 3, 3 contra 4, 2 contra 3. Cada gol s'apunta un punt, surten del terreny i juguen els altres. S'hi juga a veure qui aconsegueix primer tres punts. - Variant boja: juguen tots quatre equips alhora, tots contra tots.

LLANÇAR I ASSEURE'S

EDAT: de 6 a 8

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els participants es col·loquen als quatre costats d'un quadrat, mirant-se. Els que estan de cara competeixen entre ells. El primer de cada secció passa la pilota als altres i s'asseu. Guanya l'equip que ho aconsegueix primer. El darrer jugador es queda dret, llença la pilota al primer i comença una altra volta.

TOMBAR L'ESTACA

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Entrenament per a jocs de punteria: handbol, bàsquet. En un cercle de 8 10 metres al centre del qual n'hi ha un altre d'1 metre on es col·loca l'ampolla o objecte semblant. Es distribueixen 4 alumnes, 1 contra 3. Els tres intenten fer caure l'ampolla i el que està sol ho impedeix. El qui ho aconsegueix passa a ser defensor. Els tres ho fan regatejant i passant a l'interior del cercle. Ningú no pot entrar al cercle petit. **VARIANTS:** Els tres jugadors se situen fora del cercle gran i des d'allí intenten fer blanc.

MURALLA PASSATGERA

EDAT: de 6 a 10

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Entrenament per a esports d'equip que impliquin punteria: handbol, bàsquet. Es traça un cercle d'uns 10 jugadors separats 2 o 3 m entre ells. Cada jugador ha de defensar amb peus i mans l'espai entre ell i el company. Al centre es col·loquen 2 jugadors que intenten passar la pilota a través de l'espai, més baixa que l'alçada del cap dels defensors. Si ho aconsegueixen, canvien els llocs amb els que han deixat passar la pilota.

OBJECTIU: PARET

EDAT: de 6 a 8

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Entrenament per a esports amb pilota que impliquin sostenir, amortir i parar la pilota: handbol, bàsquet i futbol. Uns quants defensors es col·loquen defensant un espai de paret, separats 1,5 - 2 m. Cada un té una parella atacant, que se situa davant d'ell, a uns 5 - 7 m. L'atacant intenta tocar la paret que li toca mitjançant llançaments baixos amb la mà. El defensor actua amb el peu.

VARIANTS: El defensor pot tocar qualsevol espai de paret. Tots els atacants contra tots els defensors.

BOTO, BOTO

EDAT: de 6 a 10

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es tracen dues zones contigües. Els jugadors es reuneixen per parelles. Un va a la zona dels quiets i es queda immòbil. L'altre, amb la pilota queda a la zona veïna. Al senyal, tots comencen a botar sobre el lloc. A un altre senyal, corren botant a donar una volta al company i tornar a la zona. Guanya el primer que ho aconsegueix correctament. Es canvien els papers 3 cops.

VARIANTS: Els qui boten fan equip que s'enfronta als quiets, també en equip. Corren, fan la volta i tornen. S'anota el temps de l'últim. Després ho fa l'altre equip. 3 vegades cada un i se sumen els temps.

DRIBLAR I PRENDRE

EDAT: de 6 a 12

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Per parelles, es desplacen lliurement botant amb una mà. Amb l'altra, intenten

prendre la pilota al company. VARIANTS: Tots contra tots.

TIR AL CÉRCOL

EDAT: de 6 a 12

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Dos equips de 8-10 components per cercol, que es penja a uns 2,5 m. d'alçada. La meitat de cada equip a cada banda del cercol, separats uns 15 metres. El primer de cada equip tira amb la intenció d'introduir la pilota al cercol, cas en què obtindrà un punt. Passa al costat contrari ràpidament. Rep la pilota el company de l'altre costat, que fa el mateix

BLANCS - DOS CONTRA UN

EDAT: de 8 a 10

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: S'hi juga per tríos: dos amb pilota, contra un. La porteria la constitueixen els dos elàstics separats uns 50 cm. i a una alçada de 2 m. el més baix. Dos passen la pilota intentant fer gol, el tercer intenta interceptar. Si ho aconsegueix fa parella amb l'altre i aquell a qui ha pres la pilota, queda de defensor. Continua ininterrompudament. Poden jugar diversos tríos alhora.

LA PARET ÉS EL BLANC

EDAT: >7

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els equips es col·loquen en fila mirant la paret. El primer llença la pilota contra la paret, el segon la rep després que boti a terra, etc. Els que van llançant es col·loquen al final de la fila. Es fan blancs a la paret: cercles, rotllanes. Es juga a veure quin equip és el primer a fer 10 blancs.

FER SEURE L'ADVERSARI

EDAT: de 8 a 12

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: 2 equips de 6 jugadors en una zona de 3 x 4 m., separada per una goma elàstica a 1,5 m. d'alçada. Un dels equips és "diana" i l'altre "tiradors". Les dianes estan immòbils; els tiradors, asseguts i amb una pilota a la mà llencen la pilota per sobre de la goma elàstica intentant fer blanc.

Cada diana tocada és un punt. Canvien els papers durant tres ocasions, al final es compten els punts obtinguts.

HANDBOL AMB CÉRCOL

EDAT: de 8 a 12

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es col·loca un cercol a uns 2 metres d'alçada (sostingut per un pal o penjat per dalt). Al seu voltant es traça una zona impenetrable de 4 metres. S'organitzen els dos equips, la meitat defensors i la meitat atacants. S'hi juga com a handbol, flexibilitzant les normes segons el grup i el seu coneixement d'aquest esport. Quan la pilota és agafada pels defensors, canvien els papers.

NEWCOME AMB TRET A PORTA

EDAT: de 8 a 12

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: En un terreny de 15 a 20 m. de llarg es col·loquen tres gomes elàstiques a 1,5 - 2 m. d'alçada: una al centre del terreny i les altres dues als extrems del camp, tot fent de porteria. Els participants es divideixen en dos grups, un a cada mig camp. Es tracta d'enviar la pilota sobre l'elàstic central intentant de fer gol. Si la pilota cau a terra en el terreny enemic, l'equip llançador s'anota 1 punt. Si aconsegueix de fer gol, 2 punts.

VÒLEI MÀXIM

EDAT: de 8 a 12

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: S'hi juga de forma similar al vòlei, però amb un nombre indefinit de jugadors per camp. Es pot fer fins a 5 passis per equip. Es posa la pilota en joc, els jugadors de cada bàndol van comptant els passis que fan, sumant-los als de la vegada anterior. S'afegeixen mentre no es perd punt, però si es fa falta (fer més de 5 passis, passar per dessota de la xarxa, enviar-la fora, tocar-la 2 cops seguits el mateix jugador) es comença des de 0. Guanya l'equip que aconsegueix primer 50 punts. VARIANTS: Per als més petits o menys hàbils: la pilota es pot agafar o colpejar; si s'agafa es compta 1 punt, si es colpeja, 2.

DARRERE EL MUR

EDAT: de 8 a 12

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Esports d'equip amb pilota que impliquin llançaments, esquivar, desplaçaments, tàctica: handbol, bàsquet, rugbi, beisbol. Dos equips, cada un s'amaga darrere un plinto que estigui separat de l'altre uns 6 metres o menys. Posa la pilota en joc un equip intentant colpejar el contrari. Si ho aconsegueix passa a formar part de l'equip colpejador. El joc és ininterromput. Llença sempre l'equip que té la pilota en el seu poder; si la pilota cau enmig, qualsevol jugador pot anar a agafar-la. Val tocar a l'espai entre els plintos. Guanya l'equip que primer aconsegueix tocar tots els adversaris de l'altre equip, o aquell que en un temps predeterminat aconsegueix més components.

EL GAT!

EDAT: de 8 a 10

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Esports que impliquin marcatge i desmarcatge. Els jugadors, en nombre senar, corren lliurement. Quan l'animador crida "Que ve el gat!", aquest surt de l'amagatall i els jugadors han de fer parelles; el qui es queda sol, es converteix en ratolí i és empaitat pel gat. Les parelles ajuden al ratolí o al gat. El ratolí atrapat es converteix en gat la propera ocasió.

PASSIS I LLANÇAMENTS

EDAT: de 8 a 12

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Esports d'equip amb pilota. Dos equips distribuïts per tot l'espai. Un equip amb la pilota, mitjançant passis, intentarà tocar un jugador de l'equip contrari: disposa de 5 passis i 2 trets per aconseguir-ho. Si els exhaureix la pilota passa a l'altre equip. **VARIANTS:** 1.- Introduir 2 pilotes. 2.- Amb més passis

COGETOCA

EDAT: de 8 a 10

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Esports d'equip amb pilota. Els jugadors formen un cercle i es van passant una pilota d'un en un. Al senyal de l'animador el jugador que té la pilota surt corrent i fa una volta completa al voltant de la rotllana fins a tornar al seu lloc. El qui li ha passat la pilota surt a perseguir-lo intentant atrapar-lo abans no arribi.

BARRERA BARRERA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: S'han de posar dos grups de persones més o menys iguals. Aquests els dos grups s'han de posar de cara i començar a cantar: "Barrera barrera" contínuament. Llavors un d'un grup surt i si passa es queda al seu grup i si no es queda al grup contrari i els que abans aconseguixin el màxim de persones guanyen.

EL MOCADOR DOBLE

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 2 mocadors

DESCRIPCIÓ: S'hi juga com al joc del mocador, però la persona del mig te 2 mocadors, un per cada equip, quan el corredor agafa el mocador del seu equip, l'ha de lligar a la cama d'una persona del seu equip i correr cap a l'altre equip on també hi haurà algú amb un mocador lligat a la cama, deslligar-lo i anar-lo a lligar al braç d'un del seu equip, tornar a buscar el mocador al braç de l'altre equip i portar-lo al mig. Qui arriba primer guanya.

SALVA'T AMB ELS PEUS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es trien uns quants perseguïdors: els altres han d'evitar ser tocats desplaçant-se per l'àrea de joc o aixecant els peus de terra.

PUJA AQUÍ DALT!

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: És el tradicional joc d'atrapar, però per salvar-se cal col·locar-se darrere d'un company. Per evitar que aquesta sigui una forma permanent de participar en el joc, hem d'indicar un temps màxim de 3 o 4 segons. El qui sigui atrapat haurà de continuar com a atrapador.

ELS BESSONS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es formen parelles, els integrants de les quals, correran amb les cames internes lligades i els braços per damunt de les espatlles. La parella atrapadora haurà d'intentar atrapar altres parelles bo i desplaçant-se d'aquesta manera.

AGAFA LA SABATILLA I ATRAPA'M

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: En aquest joc, l'atrapador es distingeix dels altres perquè porta una sabatilla a la mà. Per atrapar un altre jugador l'ha de tocar amb la sabatilla, tenint-la sempre subjecta. Quan ho aconsegueix, llença la sabatilla a l'àrea de joc. El nou atrapador ha de buscar-la i agafar-la abans de començar a atrapar els altres. Cal respectar la zona de joc. Si algun jugador se'n sortís, li tocaria parar i fer d'atrapador.

MOSSEGAR LA CUA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es divideix la classe en grups, en funció del nombre d'alumnes, els quals es col·locaran en files i s'agafaran la cintura. Hi ha un atrapador que intentarà atrapar el darrer d'un dels grups; si ho aconsegueix, l'atrapat passarà a ser atrapador i el que atrapava passa a ser cap de grup.

QUI PORTA LA SERP?

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: L'atrapador arrossega una serp (corda); només podrà atrapar els altres si la porta a la mà. Els corredors, per tal de dificultar-li que els atrapi, intenten agafar o trepitjar la serp. Quan toca un corredor, l'atrapador queda lliure i deixa anar la serp; el nou atrapador continuarà el joc agafant-la amb la mà.

EL DESCANS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: L'atrapador no continua en el joc després d'atrapar algun jugador, sinó que s'asseu i anima els altres. El joc acaba quan tots els jugadors estan asseguts tret de l'últim que és qui guanya el joc. El primer que hi participa com a atrapador no s'asseu quan aconsegueix d'atrapar algun jugador, sinó que passa a ser corredor. El jugador que se surti de l'espai passa a ser atrapador.

ELS CAÇADORS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors estaran repartits lliurement per l'espai de joc. Uns quants (de 2 a 4) seran els atrapadors. Cada un d'ells es dedicarà a atrapar els altres jugadors que corren lliurement, col·locant-los en un lloc determinat del camp, de forma que al final tots els jugadors estaran repartits en un nombre de grups similar al dels atrapadors. Guanya l'atrapador que ha aconseguit reunir més jugadors. El professor ha de definir clarament l'espai de joc i el lloc on cada atrapador pot dur les seves preses. El jugador que se surt de l'àrea de joc es considera atrapat per qui l'està empaitant.

VIGILA, QUE ET FAN SORTIR

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: En aquest joc, els matalassos repartits per l'espai de joc són les zones de descans. L'atrapador compta amb un ajudant, que pot intentar de fer sortir els perseguits de les zones de descans. El jugador que sigui tocat es converteix en ajudant, i l'ajudant passarà a ser atrapat, passant aquest a integrar-se en el grup de corredors.

LLAGOSTES I GRANOTES

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: La classe es dividirà en dos grups: llagostes i granotes, les quals es desplaçaran pel pati lliurement. Quan el professor digui "GRANOTES", o "LLAGOSTES", el grup anomenat empaitarà l'altre grup. Al cap d'una estona, es comptarà el nombre de jugadors atrapats per tal d'establir quin equip ha guanyat.

LA PESCA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es formen dos equips situats un en un extrem de l'espai de joc (els peixos) i l'altre al centre (els pescadors), que formaran una xarxa en forma de cercle on hauran d'atrapar els peixos quan aquests intentin passar d'una banda a l'altra de l'espai de joc. Els corredors hauran de passar pels costats de la xarxa. Per cada jugador atrapat es concedeix un punt a l'equip dels pescadors. Els equips canviaran els seus respectius papers en transcórrer un determinat temps. Guanya l'equip que després de diverses repeticions hagi aconseguit un nombre més alt de captures.

S.O.S. (SOCORS)

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: En aquest joc, quan el jugador empaitat crida: "socors!", un altre pot salvar-lo donant-li la mà, ja que si formen parella queden salvats. Quan l'atrapador s'hagi allunyat tornen a separar-se i es tornen a integrar al joc. L'espai de joc no ha de ser molt ampli, per tal d'afavorir-ne la dinàmica. No s'ha de sortir de la zona de joc; en cas d'incomplir-ho, el jugador passarà a ser atrapador.

CUIDADOR D'OQUES

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un jugador, el que cuida de les "oques" es troba en un extrem de l'àrea de joc. A la banda contrària hi ha les altres "oques". Al centre del camp el "llop" està a l'aguait. En el moment en que el cuidador de les oques crida: "a casa totes les oques!", aquestes han de canviar de costat sense ser tocades pel llop. Els jugadors atrapats es converteixen en llops i s'han de donar a conèixer com a tals. El joc es repeteix fins que només queden el cuidador i una oa, que serien els guanyadors.

QUI TÉ POR DEL CUCUT?

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es designa un jugador, al que anomenarem "cucut"; aquest se situarà en un extrem

de l'àrea de joc, mentre que els altres estaran a la banda contrària. A l'exclamació del cucut: "Qui te por del cucut?" els altres contesten "ningú!" i corren cap a l'altra banda del pati esquivant el "cucut". Aquest ha d'intentar atrapar el nombre més gran de jugadors possible, els quals passaran a ser atrapadors juntament amb el "cucut" a la propera repetició del joc.

EMPAITA'M QUE EL MEU AMIC M'AJUDA!

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: La classe es divideix en grups de tres, formats per un jugador A, un altre B i un darrer C. El joc consisteix en que A intentarà atrapar B mentre C s'interposa entre ells dos. Si A aconsegueix el seu objectiu obté un punt i s'intercanvien els papers. A passa a ser B, aquest a C i el darrer a A. Si, contràriament, el que actua com a A no atrapa B en un temps determinat (2 o 3 minuts) s'intercanviaran els papers, concedint un punt a cada un dels jugadors B i C. Es considera guanyador qui tingui més punts al final del període de joc.

L'ÓS ADORMIT

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un jugador, "l'ós adormit" s'estira a terra i, amb els ulls tancats, fa l'adormit. Els altres es mouen al seu voltant i comencen a despertar-lo: li poden fer pessigolles, pessigar-lo, cridar-lo, estirar-li una cama... Però, atenció! l'ós es pot despertar inesperadament i agafar algun dels importuns. Aquest passarà a ocupar el seu lloc. VARIANTS: Es fa un cercle amb uns 10 jugadors. Al centre hi ha l'ós agenollat, amb les cames arronsades, ajocat. El cercle avança fent passes que compta en veu alta: "1, 2, 3". A 3, ell pot cridar: "jo dormo" i el cercle reprèn la seva cantarella i el seu retorn, o "jo surto" i s'aixeca i empaita els jugadors fins que en toca un que ocupa el seu lloc.

EL REI DEL SILENCI (ii)

EDAT:

TIPUS DE JOC: calmant

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un jugador roman dret al centre amb els ulls tancats. Els altres se situen al seu voltant, a una distància entre 5 i 8 m. En el màxim silenci possible intenten acostar-se lentament al "rei del silenci" i tocar-lo. Aquest, quan sent algun soroll assenyala amb el braç i el dit la direcció d'on creu que provenen. Si és encertada, el jugador que ha estat sorprès trencant la llei del silenci ha de tornar al punt de sortida. El joc continua fins que algun jugador aconsegueix d'arribar fins el rei i tocar-lo en silenci. Aquest passa a ser rei i comença una altra partida.

RESPIRACIONS SOROLLOSES

EDAT: >7

TIPUS DE JOC: calmant

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un jugador amb els ulls tancats i braços estesos com els sonàmbuls. Els altres molt repartits per l'espai. Tots, el cec i els vidents, poden caminar lliurement. El cec ha d'evitar els contactes amb els altres, que aun el veuen comencen a respirar sorollosament. El cec, ensentir aquests sons ha de desviar-se del seu camí. A poc a poc el van encerclant (l'animador prepara la situació amb indicacions subtils en silenci) fins que el cec es veu sense sortida.

CAMÍ TRANQUIL

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: calmant

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota/parella

DESCRIPCIÓ: Entre dos sostenen una pilota amb una mà cada un i es desplacen per una línia. En el moment en què perden la pilota han de tornar a començar. No es tracta ni de competició ni de relleus.

EN JOAN DIU

EDAT: >11

TIPUS DE JOC: calmant

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els jugadors distribuïts per l'espai, lliurement. L'animador mana diverses tasques i accions: aixecar un peu, aplaudir, rascar-se el cap, rentar-se la cara, fer soroll, fer l'indi, etc. Els jugadors només ho han d'executar si van precedides de la frase: "En Joan diu..."

COMPTE!

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: cubell, ampolles, pilota

DESCRIPCIÓ: En un punt posarem un cubell rodejat d'ampolles d'aigua buides. A una distància d'uns 5 metres es trobarà el participant, qui amb una pilota de plàstic (platja) haurà d'intentar introduir-la dins el cubell sense fer caure cap ampolla. No podrà tirar directament sinó que la tirarà, aquesta farà un bot i si ha calculat bé el proper bot el farà dins el cubell.

EL CARGOL DE LA BRUIXA

EDAT: de 3 a 10

TIPUS DE JOC: córrer, dramatització

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Segarra

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Dibuixades les línies d'un Cargol al terra es pujava cap al centre on es marcava un petit espai (el de la bruixa) es picava a la "porta" i ens havíem d'escapar a córrer procurant que la bruixa no ens atrapés... també es podien fer presoners i salvar-los quan la bruixa sortia fora del cargol

EL PAÍS DE PEDRA

EDAT: <10

TIPUS DE JOC: punteria, córrer...

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Osona

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: cintes vermelles i pilotes

DESCRIPCIÓ: En aquest joc es treballa: agilitat, expressivitat, atenció, canvis de rols, control tònic,.. Hi ha un país on hi ha uns dimoniets dolents que quan toquen a algú amb unes pilotes i diuen alhora "pedra" el converteixen en pedra. També hi ha uns angelets protectors que tocant amb la seva "vareta màgica" els nens convertits en pedra els alliberen si diuen la paraula "lliure" o "salvat". Quatre nens seran els dimoniets i només dos els angelets. Aniran corrent en un espai delimitat fins que el MEF digui canvi i es canviïn els papers. La vareta màgica serà un mocador vermell (per exemple). Els dimoniets no poden tocar els angelets..

SALTED FISH

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Israel

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un infant està de cara a la paret i un altre grup d'infants estan drets darrere d'ell i intenten avançar cap a la paret; el primer crida "salted fish one two three" i es gira; si veu algun infant que encara es mou, aquest queda eliminat. Quan un aconsegueix e'arribar a la paret, hom tria el següent.

EL CALB

EDAT: >4

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Felechas

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: "calvo", "cepa" i "tranca"

DESCRIPCIÓ: Per jugar al "calvo" calen tres elements: el "calvo", la "tranca" i la "cepa". El "calvo" consisteix en una branca amb tres potes, preferentment de roure. La "cepa" sol ser una sola

o espartdenya vella. La "tranca" és el pal que els jugadors llançaran contra el "calvo". El joc es desenvolupa d'aquesta forma: Es marca una línia a terra d'un extrem a l'altre del carrer, darrere la qual es posaran tots els jugadors menys un, el "cepero" (que s'haurà triat de qualsevol de les diverses fórmules que hi ha per fer tries). La missió del "cepero" serà col·locar el "calvo" sobre les seves tres potes en un cercle o punt distant uns quants metres de la línia descrita. La resta de jugadors, per torns, aniran llançant amb força la "tranca" intentant fer caure el "calvo". Si fallen, la seva "tranca" es quedarà al lloc on hagi caigut fins que algun jugador aconseguixi de fer caure el "calvo". En aquest moment, els jugadors que havien fallat, les trancas" dels quals es troben escampades per terra, surten corrents a recuperar-les i tornar a posar-se darrere la línia. Mentrestant, el "cepero" en primer lloc ha de col·locar el "calvo" al seu lloc i, a continuació "cepar", és a dir, empaïtar i tocar amb la "cepa" (podia llançar-la) a algun dels jugadors que han anat a recuperar la "tranca", abans no arribin a la línia. Si aconseguix de tocar-ne algun, aquest passarà a ser "cepero" i el sortint s'incorporarà amb la seva "tranca" a jugar amb la resta de companys.

AAMAGAR COSTELLES

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: És un joc per al fred de l'hivern. Dintre dels portals no ens mullàvem, i a base de jugar entràvem en calor. El cert és que un xic burros sí que ho érem. El joc, que s'hi podia jugar a partir de tres jugadors, consistia recolzar -amagar- l'esquena -costelles- a les parets o en els pilars dels portals, de forma que estiguessin ben amagades. En cas contrari, qualsevol dels jugadors et podia pegar, -això sí, amb la mà oberta- tan fort com volgués a l'esquena. Normalment, el que es considerava més hàbil, o era més capaç d'aguantar cops, es quedava al mig. Aleshores, els que estaven recolzats a la paret, intentaven travessar i amagar les costelles als pilars i, de passada, clavar un bon cop al que estava al mig. Això ho aprofitaven els altres per fer la mateixa jugada. Normalment, amb tota la roba que es portava a l'hivern, el mal no era pas molt fort. Només quan tots els cops anaven a parar a la mateixa persona -pel motiu que fos-, algú acabava plorant. El cert és que no hi jugàvem pas gaire estona: en entrar a l'escola, abans d'entrar en el que dèiem "classe d'adults", i en els moments que estàvem jugant a qualsevol altra cosa i es posava a ploure i ens havíem de refugiar en els portals.

A LA OLLERA A LA PUCHERA

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: A la ollera, A la puchera, Amagar y no dar. Dar sin reír, Dar sin hablar. Dar un pellizquito en el culo, Y echar a volar I mentre la "mare", que era la persona gran que divertia els més menuts, anava cantant aquesta cantarella, tots els que jugàvem donàvem cops a l'esquena o al cul del qui parava, que estava inclinat apuntant el cap damunt la falda de la mare que estava

assegada. Un cop per la "ollera", un altre per la "puchera", s'amagava i no es picava als dos següents, es pegava sense riure ni parlar. Si algú s'equivocava, parava. En el penúltim, que es feia el que es deia i en el darrer que tots sortíem corrents. Quan la mare era una persona gran, es respectaven les formes, però si era un de nosaltres, els cops eren cops, i el pessiguet es convertia simplement en pessic o en recargolat. -¿Suelto la jaula?- cridava la mare. -Suéltela usted- contestàvem tots. I la mare: -Pajaritos a esconder, que ¿la liebre? va a correr. I aquell que parava pretenia agafar a qualsevol dels altres jugadors per tal que el substituís. De tant en tant, la mare cirdava: -Dedo, dedo, i aixecava un braç i estenia un dit. Tot jugador que agafés el dit de la mare, estava salvat. Si ho aconseguien tots, tornava a parar el mateix. Si n'agafava algun, aquest era qui parava. De tota manera, quan dirigia una persona gran, el dit sempre s'abaixava quan hi acudien els que més corrien i els deixava que s'espavilessin. Si, en canvi, es jugava entre nois, acabava essent un suplici per al menys hàbil, que era el qui acabava sempre parant.

LES AGULLES

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Hérmedes de Cerrato

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Són diverses les versions trobades en què es fan servir agulles de cap com a objecte de joc, típicament femení. En una primera variant, cada jugador amaga una agulla en una muntanyeta de terra. Es va tirant alternativament amb una pedra al piló. Si en tirar la pedra es descobreix l'agulla, la jugadora se l'emporta. Quan s'han descobert totes les agulles, es passa a la següent ronda. En una segona variant, hi intervenen dues nenes, situades una davant de l'altra, amb els dits es dona cops a una agulla que reposa a terra, intentant que es posi damunt de la de l'altra companyera, ja que quan el munti fent una creu, se l'endurà.

EL CORRO DE LA PATATA

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Felechas

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Hi solien jugar nenes més aviat petites que, agafades de les mans i en rotllana van girant fent saltets mentre canten: Al corro la patata comeremos ensalada, la que comen los señores naranjitas y limones Alupé, alupé, alupé sentadita me quedé.

EL CONILL

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Felechas

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El conejo no está aquí (y salía la niña del corro) se ha marchado esta mañana a la

tarde volverá (entra) ;Ay, ya está aquí haciendo reverencia Tu elegirás la que te guste más Una nena es posava al centre de la rotllana mentre les altres anaven donant voltes cantant. I en triava una altra que es posava dins i tornava a començar el joc. Més tard s'hi jugava però en el moment de dir "tú elegirás" es va convertir en "tú besarás", i llavors es feia un petó a la galta de la nena triada.

EL PONT

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: n grup de jugadors es trba en un extrem de l'àrea de joc, mentre que un jugador, anomenat "sentinella", es troba en el pont (dues línies paral·leles a terra al centre de l'àrea de joc). A un senyal del professor han d'anar a l'altra banda de l'àrea, passant pel "pont", recorrent-lo en la seva totalitat i respectant-ne els límits. El sentinella serà substituït per aquell que sigui atrapat primer, o surti de les línies. Consignes: El pont haurà de ser prou ample per tal de permetre-hi el pas simultani d'uns quans jugadors. Primer es pot ensenyar el joc amb una única entrada i sortida del pont per passar posteriorment a entrar-hi i sortir-ne pels extrems.

ATRAPA L'ÚLTIM DE LA FILA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es disposen formant una fila, agafant-se per la cintura. Al primer jugador li diem "CAP" i al darrer "CUA". El joc consisteix en què el "cap" ha de tocar la "cua"; la resta dels jugadors acompanyaran els moviments d'aquests dos sense desfer la fila. Si el primer aconsegueix d'atrapar l'últim, tots dos s'integren a la part central de la fila i el joc recomença. Però si el "cap", després d'un temps considerable, no aconsegueix d'atrapar la "cua", aquest darrer passarà al "cap" com a recompensa, mentre que el "cap" passa a la part central de la fila. Consignes: En cas que es formin grups, cal procurar que hi hagi prou distància entre ells per evitar topades.

ATRAPA LA CUA DE LA SERP

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es formen grups del mateix nombre de jugadors i a cada un s'agafen per la cintura. El joc es desenvolupa un contra un altre. A un senyal del professor, les serps es posen en moviment, separades entre sí per poca distància. El primer jugador de cada grup intentarà atrapar l'últim de l'altre grup, guanyant el primer que ho aconsegueixi. Consignes: Es procurarà mantenir una distància prudencial entre els diferents parells de grups per tal d'evitar topades. Tal com es vagin

produint els tocs s'aniran alternant les posicions dels jugadors de cada grup sobre la corda (el primer passa a últim, el segon a primer...), passant tots per totes les posicions.

EL LLADRE

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un nombre senar de jugadors formen un cercle agafats de les mans i giren mentre imiten l'escatainar de les gallines. Al centre hi ha el lladre de gallines que, de sopte, exclama: "Alto!". En aquest moment, les gallines es deixen anar les mans i corren en totes direccions fins que trobin una parella per tal d'estar salvats d'èsser tocats. El jugador que no aconsegueix parella, és perseguit pel lladre de gallines i quan és tocat passa a ser el nou lladre. Consignes: Les parelles que es formen per alliberar-se de ser tocades, ha de ser jugadors diferents dels que tenien al costat quan feien la rotllana. L'espai de joc no ha de ser molt ample i les parelles alliberades no han d'obstaculitzar la persecució, malgrat que han de romandre a l'àrea de joc.

NO TREPITGIS EL CERCLE

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors fan una rotllana agafats de les mans. Al centre s'hi col·loca un cercol. Mitjançant tracció, els jugadors intentaran que algun d'ells toqui el cercol o el seu interior. Un cop aconseguit, la rotllana es dissol i el jugador que ha tocat el cercol es converteix en atrapador mentre la resta aniran a la zona de descans situada a uns 15 metres. Consignes: Es procurarà realitzar-lo amb grups reduïts (6 o 8 jugadors), ja que això permet una participació més gran. Aquests grups had d'èsser homogenis pel que fa al nivell de capacitat física (força, velocitat).

CANVIA EL LLOC

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es traça un cercle d'uns deu metres de diàmetre. L'atrapador s'hi situa al centre mentre la resta de jugadors, als quals hom haurà assignat un nombre a cadascun, estan situats damunt la circumferència. El professor anomena dos nombres i els jugadors designats amb ells s'han d'intercanviar els llocs. Mentrestant, l'atrapador intentarà donar un cop a algun dels dos corredors. En cas d'aconseguir-ho s'intercanviaran els papers.

ESTÀTUES

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Alguns dels jugadors actuaran com a atrapadors i empaitaran als altres; en tocar-los, aquests romandran en posició d'estàtua. La resta els poden alliberar passant per sota de les seves cames. Transcorregut un temps, el professor renova els perseguïdors.

EL SOL I LA GELADA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Hom designa un perseguïdor, que és la "gelada", i un rescatador, que és el "sol". Tots intenten no ser tocats per la gelada; si els toca, han de restar immòbils immediatament, fins que el sol els salvi. Passat un temps, es canvia els perseguïdors per uns altres de nous.

AGAFA EL MOCADOR I ATRAPA'M

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els participants asseguts formaran una rotllana mirant-se cara a cara, excepte un que corre al voltant del cercle amb un mocador nuat i amagat. Dissimuladament el deixarà caure darrer d'algun jugador, el qual agafarà el mocador, s'aixecarà i intentarà atrapar qualsevol jugador. Aquests, al seu torn, surten corrents en el moment en què deixen el mocador a terra.

QUI FALTA?

EDAT: de 7 a 12

TIPUS DE JOC: relaxació, reacció

PROCEDÈNCIA: Mèxic

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es col·loca el grup assegut, estant escampats pel pati. Es tria un alumne i se li demanarà que tanqui els ulls. Llavors el mestre indicarà a un o 2 del grup que es retirin a un altre lloc on no els puguin veure. El mestre demanarà llavors al qui té els ulls tancats, que els obri i en dos intents provi d'endevinar qui falta, sense allunyar-se del seu lloc.

QUAN VAGI A PARÍS

EDAT: de 9 a 12

TIPUS DE JOC: relaxació, reacció

PROCEDÈNCIA: Mèxic

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els infants estaran asseguts en rotllana o en fila. El primer diu: "QUAN JO VAGI A PARÍS PORTARÉ..." per exemple, diu UNA MALETA. El segon diu: "QUAN JO VAGI A PARÍS PORTARÉ UNA MALETA I UNS PANTALONS", es a dir, tot el que han dit els anteriors i una cosa més, i així successivament. Quan un s'equivoqui, es tornarà a començar fins a acabar tota la fila.

L'OBJECTE APLAUDIT

EDAT: de 8 a 12

TIPUS DE JOC: relaxació, reacció

PROCEDÈNCIA: Mèxic

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: un clauer, bolígraf, etc

DESCRIPCIÓ: Els infants es col·loquen asseguts en rotllana al pati de l'escola. Se'n tria un que serà qui endevini. Prèviament se selecciona un objecte: un clauer, un bolígraf, una moneda, etc. Es demanarà al qui ha d'endevinar que s'aparti una mica del grup i es donarà l'objecte a un dels infants perquè l'amagui entre el seu cos o la roba. Es fa tornar l'endevinador, mentrestant la resta del grup va aplaudint de manera uniforme. Conforme l'endevinador va apropant-se a l'objecte amagat s'incrementarà el soroll dels aplaudiments, mentre que si se n'allunya disminuiran fins que torni a apropar-s'hi i finalment endevini qui té l'objecte.

SET PUM

EDAT: de 8 a 12

TIPUS DE JOC: relaxació, reacció

PROCEDÈNCIA: Mèxic

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: un clauer, bolígraf, etc.

DESCRIPCIÓ: Els alumnes estaran asseguts fent rotllana. Prèviament es triarà un nombre que sigui múltiple d'altres, o d'algun resultat d'alguna de les taules de multiplicar, per exemple: 7, 14, 21, 28. El primer dels infants que es troba assegut a la rotllana comença i diu en veu alta: "u", el següent: "dos", l'altre, "tres" i així successivament fins arribar a un dels resultats de la taula de multiplicar triada, per exemple la del set: 1, 2, 3, 4, 5, 6, pum, 8, 9, 10, 11, 12, 13, pum, 25... i així fins acabar amb aquesta taula de multiplicar. I si algun dels infants s'equivoca o no sap com continua, tornarà a començar. Com a punt de diversió se'ls pot demanar que cada infant que vagi perdent, vagi deixant penyores, per exemple, una sabata.

CANTARELLES DE PAGAR, TRIAR...

EDAT:

TIPUS DE JOC: fórmula eliminativa

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Marina Alta

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Espècie de tonadetes rítmiques amb què els infants designen qui pagarà (realitzar la part més feixuga), qui farà de mare (director de joc), o bé, a quin equip entraran a formar part dels dos que generalment hi ha. Son com unes fòrmules màgiques, de vegades, amb paraules inintel·ligibles. Tal volta per l'erosió que han sofert al llarg del temps. Aquestes tenen una funció ben bé eliminativa o escollidora.

RECITACIONS D'ELIMINAR

EDAT:

TIPUS DE JOC: TRIAR

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Marina Alta

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es fa un rogle i la mare (xiquet/xiqueta que primer diu eixa paraula), col·locada al bell mig del cercle de jugadors i assenyalant-los un per un amb l'índex va recitant amb tonadeta una tirallonga de paraules ja establides. Accentua el ritme i va separant-ne les síl·labes o paraules. Al qui correspon la darrera síl·laba és eliminat. I la recitació es repetirà fins que en quede només un, que és el qui paga. Bataller, J., dins de "Els jocs dels xiquets al País Valencià" anomena aquesta operació repinyar, escondir o discundir; i a la fòrmula, repiny. Jo, per altra part, ho he sentit a la Marina amb el mot triar o fer plom (Pedreguer) i de romar (Xàbia). Cap jugador vol pagar, ja que açò significa carregar amb la part més penosa del joc. Vet ací unes quantes fòrmules. El guions, les comes, els punts i comes, i els punts indiquen els colps de veu i que ha de passar per força, quan la mare compta, al nen/nena següent (a cadascun li correspon una síl·laba). 1. Xi-bi-ri-cú, xi-bi-ri-cà, xi-bi-ri-cu-ri-cu-ri-fa (Teulada). 2. Met-le-ta, tor-ra-de-ta, pa-tor-rat, qui-se-rà-ei-xe-bu-fó- que-s'ha-bu-fat?-Que- cai-ga-la-but-la-dins-del-fo- rat (Teulada). 3. Baix(Davall)d'un-cotxe-hihuuna-mona-quecap-della-totel-fil-trenta-quarantai-mil (Xàbia). 4. Pelet, Pelet, de l'an-ge-let, quin-cau-rà-més-bla-net (Gata). 5. Va a la una, va a les dos, va a les tres, va a les quatre, va a les cinc, va a les sis, va a les set, va a les vuit, i bescuit (Gata). 6. Una, dos, tres, quatre, cinc, issis, fu-lleta, d'enci-am, oli, pebre, vinagre issal, cabdell-defil, trenta-mil, que- s'es-còr-re-ga-s'o-li-de-s'o-li-ve-re-ta, de-s'o-li-ve-rar, ben-es-cor-re-gut-gut-gut-igudet (Tàrbena). 7. Pi-nya, repi-nya, queso-paala-vi-nya, dinsel-cau, la- perdiu, que-totho-sap-itoto-diu-La-ve-lle-taa-ga-ta-meu- diu-quea-ma-gues-es-te-peu (Xàbia). 8. Peu-regató-de-Maria-de-cotó. La-co-ma-re-Mag-da-le-na-s'ha-fi-cat-dins-la-ca-de-na. Cutxambí- cutxambà, cai-ga-la bar-ra-so-breel-pa. Tinc-u-na-ga-lli-na-blan-ca-que-tot-m'ho-es-cam-pa. En-tinc-u-na-ne-gra-que-tot-m'ho-a-rre-ple-ga. Tinc-un-gall-que-fa-fla-ü-tes; ni-són llar-gues-ni-són-cur-tes. Ca-di-re-ta-de-re-peu, que-t'a-ma-gues-ei-xe-peu (Murla). 9. Pum! Passa-paperino-conla-pipa-in bocca-Guai!-Achi-latocca-lai-toccata-tu-es-ci-fuo-ri-so-la-men-te-tu (Sicília-Itàlia). 10. Am-baraba-cici-coco-tre-civette-sul-comó-che-facevano-l'amore-con-la-figlia-del-dottore-il-dottore-si-ammaló-ambaraba-cici-coco (Milà-Itàlia). 11. Una-mosca-daltd'un-fil, trenta, quarantai-mil (Benissa). 12. Una-mona-dalt d'un-fil, trenta, quarantai-mil (Pedreguer). 13. Una-poma-ben-redona-cau-"al'auia"(a l'aigua)-ino-s'afona. Pim-pom-fora (Callosa d'En Sarrià). 14. Pinya-repinya-sota-lavinya.La-perdiu-totho-sap,totho-diu.La-gallina-merdal-peu, diu-quea-ma-gues-ei-xe-peu (El Poblenu de Benitatxell). 15. Dalt-d'u-na-teu-la-da hiha-vi-a-un-sa-ba-ter-que-du-ia-les-sa-ba-tes-de-pa-per. Quin-nú-me-ro-gas-ta- vos-té? (el tres, el quatre o el sis...)(Xàbia.) 16. Demi, demecu, demeca, alça-lamà, escut, tortol-iembut (València). 17. La-boleta-del-café, jo, lasé-comptar-moltbé, del-color-delxoco-late: un, dos, tres, i quatre (València). 18. "Pito, pito, colo-rito,

¿dónde-vas-tan-bonito? Ala-era (o feria)-verda-dera, chim-pom-fuera” (València). I acontinuació continuaven comptant infants fins esgotar la xifra anomenada.

TRIAR PER RAPIDESA

EDAT:

TIPUS DE JOC: fórmula de triar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Marina Alta

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Només tenen en compte la promptitud en dir l'ordre: “Primer, segon, tercer...”.

FER PEUS (GIRAR PEU)

EDAT:

TIPUS DE JOC: fórmula de triar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Marina Alta

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots dos capitans, encarats i a una certa distància, avancen alternativament l'un contra l'altre, però, fent coincidint la punta d'un peu amb el taló de l'altre peu. El primer que posa el peu en moviment diu “xapí”, i l'altre “xapó” (Teulada) o “or” i “plata” (Xàbia). D'aquesta manera s'evita que els jugadors mesuren dues voltes seguides. Tal com s'hi acosten, podran, si volen, posar el peu en forma longitudinal o transversal (si es transversal es diu “girar peu o fer mig peu”, i només ho poden fer una vegada en tot el recorregut). I ho fan per evitar que, al capdavall, el jugador contrari li'l munte o xafe. Perquè el primer que ho aconsegueix triarà primer.

MARE PEDRETA

EDAT:

TIPUS DE JOC: fórmula de triar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Marina Alta

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El qui, amb antelació diu “mare-pedreta”, n'agafa una, tanca les mans i, allargant els braços, les ofereix a qui inicia la fila de jugadors perquè trie la que li vinga de gust. Possat cas que no encerte la mà que conté la cinqueta, queda lliure; i, si hi ensopega, és aquest qui pren la pedreta i continua el procediment fins que no quede cap company. L'últim jugador que no se l'haja poguda deslliurar, serà el qui pagarà.

LLANÇAR UNA MONEDA A UNA PARET

EDAT:

TIPUS DE JOC: fórmula de triar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Marina Alta

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: L'ordre de joc ve determinat per la destresa del jugador per aproximar-se a la ratlla

o paret que han determinat amb antelació. Abans ja hauran assenyalat a terra la línia des d'on han de llançar-hi. Generalment, el qui més s'hi acosta és la mare, i el qui més s'hi allunya paga en el joc

EL JUDICI

EDAT: >12

TIPUS DE JOC: rol

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: paper i bolígraf

DESCRIPCIÓ: Hi haurà un judici per un assassinat, i hi hauran 5 personatges que vagin a declarar. S'explica el cas d'un assassinat. Hi haurà una acusació i una defensa que faran preguntes als diferents acusats quan surtin a declarar. Els que facin de declarants, hauran de posar-se a dintre del seu paper, i explicar-ho com si fossin ells. TEXT DEL JUDICI ACUSACIÓ / DEFENSA Es troba el cadàver de l'Helena Garcia de 26 anys al seu llit, víctima d'un homicidi. Ella comparteix pis amb un matrimoni amics seus; la Berta i en Joan. L'Helena és bibliotecària. L'autòpsia indica que va morir a causa de tres ganivetades al cor, fetes amb un ganivet de cuina. Es marca la mort entre les 00:00 i la 1:00h. Recentment l'Helena havia heretat una fortuna d'un oncle llunyà. Després d'això l'Helena havia canviat el seu testament. L'Helena era amant d'en Joan des de feia 7 mesos; això hauria pogut haver influït en la voluntat de canviar el seu testament. L'acusat principal és en Joan, l'acusen de matar a l'Helena per quedar-se amb l'herència del seu oncle llunyà. VEÏNA Sap que el porter es va emborratxar la nit de la mort Sap que l'Helena i en Joan s'entenien La nit del crim no sent cap soroll estrany ADVOCAT Era l'advocat de l'Helena Li havia comunicat a en Joan que era el principal hereu de la fortuna Va estar amb en Joan des de les 23:25 a les 0:35h La Berta va arribar sobre les 0:50 i va marxar sobre la 1:15h PORTER PACO A les 23:00h va sortir l'Helena A les 23:15 veu sortir en Joan Sobre les 23:40 s'adorm Li sembla veure tornar a l'Helena sobre les 0:10h A les 0:15h com en somnis va sentir a la Berta Pateix problemes amb l'alcohol, però mai ho reconeixerà JOAN És l'acusat i ell assegura que és innocent Sopa amb la Berta i l'Helena Des de fa temps manté relacions amb l'Helena, són amants. Durant el sopà li comunica a la Berta la seva relació amb l'Helena, i ella s'enfada molt. En Joan assegura que la Berta en aquell moment amenaça de mort a l'Helena. L'Helena també marxa enfadada. A les 23:15h marxa a prendre una copa amb l'advocat de l'Helena. L'advocat li explica que l'Helena ha heretat una fortuna, i que ella ha fet hereu universal a en Joan. Quan torna, l'Helena està morta. BERTA És amiga de l'Helena de tota la vida S'enfada molt, i se sent traïda, quan en el sopar en Joan li explica que s'entén amb l'Helena (la seva millor amiga), però assegura que no la va amenaçar de mort. En tota aquella estona no és dirigeixen la paraula. Quan surt és troba en Joan que torna a casa Quan ella torna ja està morta.

AMAGADOR AMAGAT

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es tracta de conèixer-se jugant a amagar. DESENVOLUPAMENT: 1) Tots els participants escriuen el seu nom en un trosset de paper i el donen al mestre, el qual els barreja i

guarda en una bossa. 2) Per torn, cada un treu un paperet amb un nom de la bossa, se'l guarda en secret i diu ben alt el seu nom. 3) Cada jugador va a amagar-se, però fixant-se on s'amaga la persona el nom de la qual figura en el paperet que ell té, ja que és a qui ha d'alliberar. 4) Quan ho descobreix, corre a la base a alliberar-lo, tot dient el seu nom. NOTA: Observar que cada jugador s'amaga i allibera alhora. VARIANT: Tots tiren els paperets a l'aire i n'agafen un (diferent de l'anterior si s'ha jugat la primera part). Cada jugador s'ha d'amagar i també alliberar al que li ha tocat en el paperet, però primer l'ha de trobar i tocar. NOTA: Joc sense lògica, on es pot observar l'actitud de jugar, malgrat que el joc no sigui el millor.

INDIS FUGITIUS

EDAT: >7

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: paper i llapis

DESCRIPCIÓ: Una part del grup haurà de recordar l'ordre en què es presenta davant d'ell un nombre de jugadors. DESENVOLUPAMENT: La totalitat dels participants s'organitzen en equips, cada un amb paper i llapis. Tots llevat d'un (indis fugitiu) s'asseuran de cara al mateix lloc. L'equip que s'ha apartat, passarà ràpidament en forma de columna per davant de la resta, els quals hauran d'escriure en el paper els noms dels "indis fugitius" en l'ordre en què han passat corrent. A continuació, cada grup prendrà el lloc dels "indis fugitius" i s'anotará un punt per a aquell equip que més s'acosti a l'ordre correcte. VARIANT: Es pot "rebatejar" cada jugador, segons el tema que triï cada equip (o bé el mateix tema per a tots), tals com ara noms de verdures, d'animals, d'esports, etc.

SAN-DÍA

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es tracta de que cada jugador recordi el nom dels companys que té a esquerra i dreta.

OBJECTIUS: con+eixer el nom de tots els companys i exercitar la memòria.

DESENVOLUPAMENT: Tots els jugadors, asseguts en rotllana, diuen el seu nom per tal que tots l'escoltin. Un animador parat al centre n'assenyalarà un qualsevol, dient-li "SAN" o "DÍA".(1) Si diu el primer, l'assenyalat haurà de dir abans de comptar fins a 5, del nom del jugador de la seva dreta. Si l'animador diu el segon, "DÍA", haurà de dir el nom del jugador de l'esquerra. Si s'equivoca, passa al centre a reemplaçar el monitor actual. De tant en tant, al senyal de "Ensalada de Frutas" (2), tots els jugadors canviaran de lloc. NOTA: Com més grans són els participants més àgil i ràpid ha de ser el joc. N. del T. : 1.- Enlloc de SAN-DÍA, podríem catalanitzar aquest joc i convertir-lo en SÍN-DRIA 2.- També podem catalanitzar "Ensalada de frutas" i dir "Macedònia"

TACA SABATILLA

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es tracta d'un joc per conèixer altra gent i guanyar confiança

DESENVOLUPAMENT: Tots els participants caminen per l'espai de joc. Al senyal del profe, busquen una parella i es presenten. Continuen fent el mateix amb un 2n i un 3r company. Després, trobar-se amb el primer i fer salts mentre es piquen les mans a l'aire, passejar-se a cavall amb el segon i amb el 3r saltar a la fila. Quan el profe crida "taca sabatilla", cada jugador ha d'intentar tocar amb les seves sabatilles aquells amb els quals s'ha presentat. Guanya el qui en "taca" més.

STOP

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Mèxic

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Descripció general: Primer es dibuixa un cercle i després un de més petit al mig. Llavors es divideix en diverses parts i cada jugador posa un nom de país, estat, fruites, animals o el seu propi nom, o el de la xicota, o del millor amic, a cada una de les divisions que s'hagin fet del cercle. Al cercle del mig s'hi posa "Stop". Cada un posa un peu on ha escrit el seu nom, la seva fruita, etc. i comença un dient: "Declaro la guerra en nom del meu pitjor enemic que és "síndria", o el nom d'un país. Llavors al qui li ha tocat ha de trepitjar el cercle més petit i dir "Stop". Els altres han de córrer tant com puguin i quan diguin "Stop" s'aturen i es queden allà. Regles del joc: El qui ha dit "Stop" ha d'endevinar quantes passes ha de fer per arribar fins a l'altre company, si ho encerta, es dóna un punt al que li han endevinat la distància, i si no, es posa al que no hi ha arribat amb els passos que ha dit. Al primer que tingui 5 punts, se li imposa un càstic triat entre tots.

PERDUTS AL LABERINT

EDAT: >7

TIPUS DE JOC: paper i llapis

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 paper quad, 1 llapis/jug.

DESCRIPCIÓ: 1. Cada jugador dibuixa dues taules de sis files i sis columnes cadascuna. Les files es numeren i les taules es marquen amb les sis primeres lletres de l'abecedari. 2. Es pacta on es col·loquen les portes d'entrada i de sortida. 3. En secret, els jugadors dibuixen les parets d'un laberint en una de les seves taules. 4. Cada jugador haurà de descobrir com està format el laberint del seu adversari. Per això, al seu torn, haurà de fer el següent: preguntar quantes parets hi ha al voltant d'una determinada casella. La resposta no dirà on són aquestes parets. Indicar un moviment entre dues caselles adjacents (per exemple de 3D a 3E). 5. Guanya el primer jugador que aconsegueix arribar a la sortida del laberint del seu adversari.

LA TRAMPA

EDAT: >7

TIPUS DE JOC: paper i llapis

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 paper quad, 1 llapis/jug.

DESCRIPCIÓ: 1. Es marca la zona de joc. Cada jugador tria el seu color. 2. El primer jugador ressegueix un segment d'un quadrat. 3. El seu adversari farà el mateix amb un altre segment d'un altre quadrat. 4. Per torns, els jugadors aniran afegint un segment i d'aquesta forma aniran fent la seva línia més llarga. Les línies han de complir aquestes dues normes: cap línia pot sortir de la zona delimitada. les línies no es poden creuar amb la d'un altre jugador ni amb elles mateixes. 5. Guanya l'últim jugador que pot fer més llarga la seva línia sense incomplir les normes.

LA LIMA (I)

EDAT:

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Baix Llobregat

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una llima

DESCRIPCIÓ: Pispàvem una llima de la caixa d'eines al pare i fèiem diversos jocs, amb la llima. Un consistia en traçar un camí de cercles més o menys separats i anar clavant la llima per ordre. Quan fallaves, començava el company següent.

LA LLIMA (II)

EDAT:

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Baix Llobregat

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una llima

DESCRIPCIÓ: Pispàvem una llima de la caixa d'eines al pare i fèiem diversos jocs, amb la llima. Un consistia en dibuixar un rectangle gran amb 6 o 8 partions i havies d'anar aconseguint caselles

LA BOMBETA

EDAT:

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Baix Llobregat

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: una llima

DESCRIPCIÓ: Un nen feia el poltre* i els altres li saltavem per damunt amb una cantarella, mentre li clavàvem un pessic, un cop de peu, etc.

el poltre: postura consistent en tenir el cos doblegat de manera que l'esquena quedi paral·lela a terra i les mans agafades darrere el clatell per facilitar aquesta postura.i protegir-se el cap.

A LA UNA SALE LA LUNA

EDAT:

TIPUS DE JOC: cantat, rotllana

PROCEDÈNCIA: Mèxic

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors fan una rotllana, el qui dirigeix el joc canta i el grup repeteix:

CANÇÓ

A LA UNA SALE LA LUNA; SALE LA LUNA Amb el braç dret es dibuixa mig cercle

A LAS DOS DICIENDOTE ADIÓS; DICIENDOTE ADIÓS Gest d'acomiar-se

A LAS TRES UN GIRO AL REVÉS; UN GIRO AL REVÉS Gir sobre el propi eix

A LAS CUATRO AHI VIENE UN PATO; AHI VIENE UN PATO Moviment d'un ànec

A LAS CINCO DOY UN BRINCO; DOY UN BRINCO Saltar

A LAS SEIS UN PASO MAS DARÉ; UN PASO MAS DARÉ Fer un pas endavant

A LAS SIETE SACO UN BILLETE; SACO UN BILLETE Fer el gest de comprar un bitllet

A LAS OCHO COMO UN BIZCOCHO; COMO UN BIZCOCHO Fer el gest de menjar

A LAS NUEVE YA NADIE VIENE; YA NADIE VIENE Fer el gest de mirar el rellotge mentre es fa que no

A LAS DIEZ ME LIMPIO LOS PIES; ME LIMPIO LOS PIES Netejar-se els peus amb el terra

A LAS ONCE ESTATUA DE BRONCE; ESTATUA DE BRONCE Posar-se en postura d'estàtua

A LAS DOCE LA ABUELA COSE; LA ABUELA COSE Fer els gestos d'estar cosint o teixint amb les mans

NOTA: Es demana als participants que la cantin i facin els moviments de manera consecutiva, quedant així:

A LA UNA SALE LA LUNA; SALE LA LUNA

A LAS DOS DICIENDOTE ADIOS; DICENDOTE ADIÓS, SALE LA LUNA

A LAS TRES UN GIRO AL REVÉS; UN GIRO AL REVES, DICIÉNDOTE ADIÓS, SALE LA LUNA.

A LAS CUATRO AHI VIENE UN PATO; AHI VIENE UN PATO, UN GIRO ALREVÉS, DICIENDOTE ADIÓS, SALE LA LUNA.

A LAS CINCO DOY UN BRINCO; DOY UN BRINCO, AHI VIENE UN PATO, UN GIRO ALREVÉS, DICIENDOTE ADIÓS, SALE LA LUNA.

A LAS SEIS UN PASO MAS DARÉ, UN PASO MAS DARÉ, DOY UN BRINCO, AHI VIENE UN PATO, UN GIRO ALREVÉS, DICIENDOTE ADIÓS, SALE LA LUNA.

A LAS SIETE SACO UN BILLETE; SACO UN BILLETE, UN PASO MAS DARÉ, DOY UN BRINCO, AHI VIENE UN PASO, UN GIRO AL REVÉS, DICIENDOTE ADIÓS, SALE LA LUNA.

I així successivament

Versió enviada per Abraham del Caño - Valladolid

Ya es la una vuela la luna...

Ya son las dos diciéndote adiós...

Ya son las tres doy vueltas al revés....
Ya son las cuatro ya somos patos...
Ya son las cinco pegas un brinco...
Ya son las seis un beso te daré...
Ya son las siete saca un billete...
Ya son las ocho como un bizcocho
Ya son las nueve esto se mueve...
ya son las diez, ¿que son las diez? pues nos vamos...

LA BOMBA AJUDADA

EDAT: 8-12

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: França, Bèlgica, Suïssa, Quebec

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota d'escuma

DESCRIPCIÓ: Terreny: un gimnàs d'uns 400 metres quadrats.

Objectiu del joc: Eliminar tots els jugadors

Desenvolupament:

- Es tria entre els jugadors un que farà de rei
- El rei agafa la pilota, la llença a l'aire mentre diu un nom i el jugador nomenat ha d'agafar la pilota.
- Quan l'atrapa, l'àrbitre xiula i tots es queden immobils.
- Si atrapa la pilota sense que caigui, pot fer 3 passes per llançar-la i tocar un altre jugador.
- A cada rebot de la pilota, el nombre de passes disminueix en un i al quart rebot, és eliminat.
- El jugador tocat és eliminat.

El joc acaba quan tots els jugadors estan eliminats.

EL SERRA COSSOS

EDAT:

TIPUS DE JOC: corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Bages

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 corda combinada

DESCRIPCIÓ: Utensili: una corda combinada. Aquesta corda té tres parts: la part del mig mes o menys d'un metre i mig, més rígida o dura.

Lligo la corda a un arbre i la faig anar amunt i avall verticalment i a poca alçada de terra tot fent el moviment de xerracar un tronc. El qui participa ha de passar per sota estirat a terra o lo mes ajupit possible sense que la corda el toqui. Les primeres 2 voltes la faig anar lenta però a la tercera mes depresa, el que li toca passar ha de calcular el moment precis per passar. Si és tocat queda eliminat.

EL TALLA CAPS

EDAT:

TIPUS DE JOC: corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Bages

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 corda combinada

DESCRIPCIÓ: Utensili: una corda combinada. Aquesta corda té tres parts: la part del mig mes o menys d'un metre i mig, més rígida o dura.

Lligo la corda a un arbre, la faig moure amunt i avall verticalment, el que participa ha de passar per sota dret i sense que la corda li toqui el cap. La primera i segona volta lentament, a partir de la tercera més ràpid. Si el que ha de traspasar la corda no calcula bé i li toca el cap queda eliminat.

ACHAQUI

EDAT: De 5 a 12

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Equador

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els participants es disposen en rotllana menys un que està al centre. Tots canten mentre aquest va fent el que diu la cançó, fins al final en què mentre amb una mà es tapa els ulls, amb l'altra va assenyalant al mateix temps que dona voltes, fins que acaba la cançó. Aquell a qui assenjala en aquest moment, el substituirà. El joc continua fins que se'n cansen.

CANÇÓ

Achaqui, caramba, Achaqui

Achaqui, caramba, Achá

y dos pasitos p'alante

y dos pasitos p'atrás

y dando la media vuelta

mira quien se quedará.

EL XIULET

EDAT:

TIPUS DE JOC: interior

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Baix Empordà

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: un xiulet

DESCRIPCIÓ: Descripció: Un dels participants del joc ha de sortir de la sala mentres expliquem el joc. Quan entra troba la resta del grup asseguda en rotllana menys una persona que li explica el joc.

Li expliquem que dins del grup hi ha un o més xiulets i que ell ha de fer voltes per descobrir quin jugador xiula.

Una persona, normalment el monitor l'ajuda i tots comencen a fer voltes per descobrir qui xiula. La veritat és que ningú té el xiulet, excepte el monitor que el porta penjat a la part de darrera del pantaló. Cada vegada que el monitor es posa al davant d'algú aquest xiula i ràpidament el monitor canvia de lloc.

EL REI I ELS SEUS GOSSOS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: França, Bèlgica, Suïssa, Quebec

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: TERRENY

Un gran espai d'uns 30 x 15 metres, dividit en tres parts, la del mig d'uns 20 metres, més grossa que les altres dues.

DESENVOLUPAMENT

Un jugador, el rei, és al mig i els altres han de passar d'una banda a l'altra mirant de no ser tocats pel rei. Si en toca un, ha d'anar cap al mig: es converteix en gos. Ha de mirar d'atrapar els altres. Els ha de retenir i cridar el rei perquè els toqui. i així també esdevingui gos i pugui atrapar altres jugadors.

El joc acaba quan el rei ja els ha tocat a tots i només hi ha el rei i els gossos.

PACMAN (3)

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Baix Empordà

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Dos jugadors paren i han de perseguir a la resta de companys. Tots els jugadors tan els que paren com els que no, només es poden desplaçar per les línies de la pista. Els jugadors que paren fan amb les mans el moviment d'obrir i tancar per menjar-se als companys que corren per les línies amb les mans al cap (així sabem que no paren). Cada vegada que un jugador ha estat agafat passa a parar i fa el moviment d'agafar. Cada vegada hi ha més jugadors que paren i cada vegada es més complicat desplaçar-se per les línies sense trobar gent que agafi.

FERRADURA

EDAT: >4

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Oyarzun - País Basc

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: un pal o barra metàl·lica i diverses ferradures

DESCRIPCIÓ: Clavem el pal a terra i al seu voltant marquem un cercle d'uns 90 cm de diàmetre. Ens col·loquem a uns 9 metres de distància i comencem a llançar les ferradures. Si aconseguim encaixar-ne una al pal, obtenim 5 punts, si, com a mínim el toquem, n'haurem aconseguit tres, i un punt si la ferradura queda dintre del cercle i no ha tocat ni s'ha encaixat en el pal.

EL HINQUE (2)

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Oyarzun - País Basc

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: un pal o barra metàl·lica en punta

DESCRIPCIÓ: Marquem una línia des d'on llançar i a partir d'un metre de distància dibuixem a terra successius cercles d'uns 40 cm de diàmetre, que puntuaran d'un a cinc punts, segons més a prop o més lluny. Se sol jugar a una puntuació determinada, tot i que, com sempre, resulta més divertit jugar-hi per equips.

EL MARTELL

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota de plàstic

DESCRIPCIÓ: Es juga en una paret. Els jugadors es posen en fila al davant de la paret. Consisteix a colpejar la pilota amb el puny cap al terra perquè reboti a la paret. Només pot donar un bot abans que el proper jugador colpegi. A les 3 vegades que un jugador falli, queda eliminat. L'últim que queda és el que guanya.

LA PEIXERA

EDAT:

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Baix Empordà

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: La meitat dels nens/es fan una rotllana i pacten un nombre. Agafats de la mà amb la rotllana ben oberta comencen a comptar fins al nombre escollit. L'altra meitat de nens passen i tornen a passar varies vegades fins que els nens que formen la rotllana arriben al nombre escollit i s'ajupen de cop. Queden atrapats i passen a formar part de la rotllana els que queden a dins. Es repeteix el joc fins que s'arriba al guanyador.

Els nens i nenes que formen la rotllana són la peixera, la resta són els peixos.

EL CHUTE

EDAT:

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Oyarzun - País Basc

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: Pedres i una banya de marrà (o pot de tomàquet)

DESCRIPCIÓ: (És un dels jocs que tenim interès especial en recuperar, ja que a penes es practica).

S'utilitza una banya de marrà i, en el seu defecte, un pot de tomàquet buit. Hi ha un jugador que para i es col·loca a la vora de la banya. Els altres, per torns, van tirant pedres des d'una línia a uns quants metres, intentant tocar el blanc. Si algú l'encerta, la banya surt projectada; el qui para, corre a recollir-la i a posar-la al seu lloc i tot seguit, intentarà atrapar el llançador abans aquest no hagi recollit la seva pedra i tornat a la ratlla. Si l'atrapa, serà aquest qui pari.

MAR, TERRA I AIRE

EDAT:

TIPUS DE JOC: atenció i moviment

PROCEDÈNCIA: Granada - Andalusia

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es marca una ratlla a terra i tothom es col·loca en fila sobre la ratlla, i un al davant de tot que farà de pare. Un costat de la ratlla serà el mar, l'altre la terra i un peu a cada banda de la ratlla, l'aire. El que fa de pare va dient: TERRA, o MAR o AIRE, segons el seu criteri, i els altres han d'anar saltant d'un cantó a l'altre o posant un peu a cada costat, seguint l'ordre donada. El que s'equivoca queda eliminat i guanya el que queda a la fila.

XAFAR OMBRES

EDAT:

TIPUS DE JOC: empaitar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Conca de Barberà

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Cal jugar en un espai més o menys delimitat (un pati, una pista...) on hi hagi l'ombra d'un edifici i zona de sol. Algú para i empaita els altres que es poden refugiar a l'ombra de l'edifici. Qui para ha d'intentar xafar l'ombra d'algú, que serà qui parará aleshores.

GIRA EL BARRET I TOMBA-L'HI.

EDAT: 3-12

TIPUS DE JOC: ritme, observació, mímica

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Baix Penedès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots es posen en rotllana. Un s'amaga i els altres en trien un que faci de rei. Aquest rei haurà de fer mímica alhora que tothom canta una cançó. Tots han d'imitar els gests que faci el rei i al cap d'una estoneta es crida el que s'ha amagat perquè endevini qui és el rei.

KAI

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Austràlia - Torres Strait

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota de platja o d'escuma

DESCRIPCIÓ: Els jugadors estan en cercle separats un metre un de l'altre. Un d'ells llança a l'aire una pilota lleugera, o de platja, i la resta, per torns, la van picant amb el palmell de les mans. Els jugadors intentaran donar-li tants cops consecutius com puguin comptant-los amb les lletres de l'alfabet (una lletra per cada cop donat).

Antigament en lloc de pilota, els aborígens utilitzaven el fruit vermell de l'arbre del kai, que quan és sec esdevé molt lleuger. Mentre l'anaven llançant cantaven el "kai wed", antiga cançó de pilota.

PARNDO

EDAT:

TIPUS DE JOC: habilitat - pilota

PROCEDÈNCIA: Austràlia - Adelaide

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: 1 pilota de platja o d'escuma

DESCRIPCIÓ: Aquest joc era practicat pels aborígens del sud d'Austràlia, per la zona d'Adelaide (de llengua kurna). La pilota, anomenada "parndo" era feta amb un tros de pell d'opossum, de forma aplanada i de la mida d'una pilota de tennis.

El joc consisteix en llançar la pilota tan amunt com sigui possible i tornar-la a entomar.

Els jugadors, dividits en dos equips, estan junts en cercle o en una línia i un d'ells, situat al mig, deixa caure la pilota per tal de xutar-la cap amunt. Els jugadors intentaran agafar-la procurant no topar entre ells. Quan un jugador l'agafa, sera ell qui la torni a llançar.

Si la pilota cau a terra, la llançarà el primer que la toqui.

Si la pilota surt dels limits, passarà a ser de l'altre equip.

EL CAÇADOR, EL GOS I EL CONILL

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Bages

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: En una rotllana de molts participants, es fa saber qui serà el gos i qui el conill. Al mig hi ha un caçador que crida dues vegades "pum!", fent veure que dispara amb una escopeta. Al primer crit de "pum!" surt el conill i al segon crit, el gos. Cal espaiar més o menys els dos crits, depenent de l'edat dels jugadors. Quan el gos atrapa el conill, aquest mateix caçador l'acompanya al centre i tots fan veure que se'l mengen.

CONTRABANDISTES

EDAT: 7-14

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS: diners de joguina

DESCRIPCIÓ: Es fan dos equips, uns els policies i els altres els lladres. Se'ls dóna diners (fotocopies) en billets als lladres que els han de portar a l'altra punta del camp, amagant el billets en qualsevol lloc del seu cos exepete les parts intimes. Quan els policies toquen un lladre, aquest s'ha de obrir de cames i braços (en pla escorcoll). Si el policia li troba un billet li pega un copet de peu al cul i el lladre torna al lloc d'origen, però si no troba res li ha de fer un petonet a la galta. Perque funcioni bé s'ha de marcar bé els equips pintant-los la cara o amb cintes al cap.

Cada equip fa de policies i lladres deixant 1/2 hora de joc per cada torn, guanya qui ha fet passar més diners com a lladres.

EL SOLDADET

EDAT: > 4

TIPUS DE JOC: atenció

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Consisteix en una conversa entre dues persones (botiguer i client) que comença així.

- Un soldadet va venir de la guerra, què li regalaria vostè?

S'ha de respondre dient una cosa que li compraries.

Durant la conversa no pots dir ni sí, ni no, ni blanc, ni negre, ni or, ni plata, ni sis, ni dotze. El que ho diu, queda eliminat.

Per tal d'agilitzar el joc no es pot tardar més de 5 segons a respondre.

ZIN PIE

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Illes Balears

NOMBRE DE JUGADORS:

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El bomber agafa la manguera (una bolla de paper) i la ha de llença i donar-li a un company. El company agafarà la bolla i cridarà: -Zin Pie!- i els demás faran un cercle al seu voltant i ballaran agafats de la mà cridant: -Zin Pie, Zin Pie. Vine a veure el que faré. Faré un pastís de nata, no no no, no no narra-. I el que quedi davant del nin o nina que tengui la bolla correrà a llevar-li, i el que té la bolla ha de aconseguir que no li llevi en menys de cinc minuts.

BALLMANETES

EDAT: <4

TIPUS DE JOC: falda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS: 1

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: L'adult fa seure el nen a la seva falda o en una cadira, encarats. S'agafen les mans del nen i es fan picar l'una contra l'altra. També es poden anar acaronent les galtes del nen o de l'adult mentre es canta la cançó.

BARBETA BARBIXOLA

EDAT: <4

TIPUS DE JOC: falda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS: 1

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: L'adult canta la cançó i acaricia, tot pressionant una mica, la part del cos del nen a la qual fa referència. Més tard, quan el nen ja haurà après la cançó, serà ell mateix qui cantarà i es tocarà la part corresponent del seu propi cos. també es podrà fer per parelles: mentre canten acaricien el cos de l'altre.

ARRI ARRI TATANET

EDAT: <5

TIPUS DE JOC: falda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS: 1

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: L'adult s'asseu en una cadira amb les puntes dels peus tocant a terra, per poder fer "molla" pujant i baixant els talons. El nen a la falda de cara a l'adult. Aquest l'agafa per l'espatlla o per les mans i el fa botar seguint un ritme o la pulsació. Quan es diu el nom del nen, se'l fa anar enrera i es recupera la posició.

SERRA SERRA SERRADOR

EDAT: <4

TIPUS DE JOC: falda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS: 1

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Asseiem el nen a la falda i el gronxem fent balanceig endavant i endarrera. Al darrer vers s'intenta sorprendre l'infant amb un moviment inesperat tirant-lo cap endarrera, cap per avall.

BALLA QUE BALLA

EDAT: <5

TIPUS DE JOC: falda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS: 1

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El nen dret a la falda de l'adult. Agafant-lo per les manetes es fa girar el nen cap a

un costat i cap a l'altre, seguint la pulsació. Al darrer vers, l'adult deixa anar les mans del nen a fi que caigui a la seva falda.

BIM BOM

EDAT: <5

TIPUS DE JOC: falda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS: 1

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Amb el nen assegut ala falda, el gronxem endavant i endarrera seguint la pulsació de la cançó.

GATETA MOIXA

EDAT: <5

TIPUS DE JOC: falda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS: 1

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Amb el nen assegut a la falda, l'adult li va acarontant les galtes mentre va recitant el text. A l'últim vers li pica suaument les galtes per fer-lo riure.

PEU POLIDÓ

EDAT: 0-4

TIPUS DE JOC: falda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS: 1

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: L'adult va cantant la cançó a l'infant mentre li acarona la part del cos que cita el text. Més tard, quan els nens tinguin al voltant de 2 anys i mig podem afegir a cada estrofa aquest fragment: Toquem el peu de la Margarideta toquem el peu de la margaridó. toquem la panxa, les mans... La cançó constitueix uns dels primers jocs.dansa que els nens poden ballar.

TAT!

EDAT: >5 mesos

TIPUS DE JOC: falda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS: 1

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Davant del nen ens tapem la cara amb les dues mans i cantem. Les obrim de cop quan diem: Tat!!!, mentre ens apropem cara a cara al nen. agafant les mans del nen, podem fer que sigui ell qui es tapi la cara. En/la on és??? Tat!!!!!!!

AQUEST ÉS EL PARE

EDAT: 0-1

TIPUS DE JOC: dits

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS: 1

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: S'hi pot jugar des del moment que el nen pot mantenir la mà oberta. Agafant la mà del nen, comencem fent pinça al dit gros mentre recitem: Aquest és el pare, continuem amb el dit índex: aquesta és la mare, el dit del mig: aquest fa les sopes; l'anular: aquest se les menja totes; i aquest diu: piu piu, que no n'hi ha pel caganiu?

AQUEST ÉS L'UN

EDAT: 0-1

TIPUS DE JOC: dits

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS: 1

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: S'hi pot jugar es del moment que el nen pot mantenir la mà oberta. El nen posa les mans obertes amb el palmell de cara a l'adult. Aquest, fent pinça amb la mà va tocant tots els dits correlativament.

RALET RALET

EDAT: 0-1

TIPUS DE JOC: dits

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS: 1

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: S'hi pot jugar des del moment que el nen pot mantenir la mà oberta. Agafant la mà del nen, l'adult amb el dit índex li va fent cercles al palmell mentre va recitant la cantarella. En dir pica dineret! se li dona un petit cop al palmell. Aquest joc es fa ara en un mà, ara en l'altra.

QUAN VAGIS A LA CARNISSERIA

EDAT: 0-

TIPUS DE JOC: falda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS: 1

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: S'agafa la mà del nen i es manté el seu braç estirat. L'adult posa la seva altra mà de cantell perpendicular al palmell del nen. Es va seguint braç amunt donant petits copets o fent veure que tallem. A l'últim vers, es fan pessigolles a l'aixella del nen. Es pot fer en una altra zona del cos aprofitant quan el nen està despullat. Llavors podem fer servir el nom del lloc on el nen sent les pessigolles.

NASSET NASSIRÓ

EDAT: de 1 a 5

TIPUS DE JOC: falda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS: 1

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: L'adult pren el nas del nen amb el dit índex i el del mig arronsats, fent veure que li pren. En acabar li ensenya el nas, és a dir, el dit polze surt entre el dit índex i el del mig, i fa veure que se'l guarda. Després li torna, eh!!

MÀ MORTA

EDAT: de 1 a 4

TIPUS DE JOC: falda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS: 1

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: L'adult agafa el braç del nen i l'hi fa anar d'un costat a l'altre. Cal que el nen relaxi la mà (mà morta). Aldarrer vers es dóna un copet a la galta del nen.

JACKS

EDAT:

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Costa Rica

NOMBRE DE JUGADORS: 1 o més

MATERIALS: 1 pilota petita i 10 objectes de metall o plàstic

DESCRIPCIÓ: Es tiren els objectes escampats per terra i al llançar la pilota a l'aire i botar a terra es recullen els objectes que es pugui o que el joc indiqui.

JOC DE LES XAPES

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid

NOMBRE DE JUGADORS: 1-20

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: S'agafen taps de les ampolles de cervesa, refrescos, etc. S'aplanen tant com és possible. Els infants buscaven sempre les més boniques que trobaven. El joc consisteix en marcar una distància aproximadament de 2 metres. Es llencen contra la paret o contra una vorera, i la xapa que està més a prop del punt llançat guanya totes les que s'hagin llançat.

PATENTERO

EDAT:

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Filipines

NOMBRE DE JUGADORS: 10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Hi ha dos equips de 5 jugadors cadascun. Cal que es disposin en una formació tal com s'indica al gràfic. Els cercles amb les barres indiquen les posicions de guàrdia dels membres

d'un dels equips (Equip A). Han d'estar amb els braços estirats a tots dos costats. L'altre equip (Equip B) ha d'intentar travessar els guàrdies de l'equip A. L'equip B ha de travessar d'esquerra a dreta sense ser tocat pels guàrdies. Si aconseguen de passar entre tots els guàrdies d'esquerra a dreta obtenen un punt. El procés complet es repeteix fins que un membre de l'equip B es agafat o tocat per algun dels guàrdies. Llavors intercanvien posicions: l'equip B està de guàrdia i l'equip A travessa i intenta puntuar.

SAM PAL SUN

EDAT:

TIPUS DE JOC: equip

PROCEDÈNCIA: Corea

NOMBRE DE JUGADORS: 10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Sam Pal Sun significa la frontera entre Corea del Sud i Corea del Nord.

Habitualment jugàvem a aquest joc en una zona d'aparcament. Són cinc persones a cada equip i un és l'equip de defensa i ha d'impedir que l'altre equip passi i pugui arribar a l'àrea marcada amb una bandera. La cooperació entre els membres de l'equip és la clau per guanyar. En aquest joc podem aprendre a moure'ns ràpidament i amb seny i com seguir les regles, perquè no podem canviar-les en cap cas. Si pertany a l'equip de defensa, cada un del teu equip té la responsabilitat per la vostra pròpia línia i la pròpia secció. Si un no pot impedir el pas dels membres de l'altre equip amb les mans, el vostre equip perdrà el joc. És un bon joc, no només perquè és divertit, sinó també perquè us dona un munt d'oportunitats d'aprendre cooperació i responsabilitat.

L'OU PODRIT

EDAT: 4-5

TIPUS DE JOC: rotllana - pilota

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS: 10

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Es fa una rotllana i un corre amb la pilota al voltant. Deixa la pilota darrere d'un dels que estan asseguts, que l'ha d'agafar i empaïtar el primer. Aquell primer, s'asseurà al lloc que ha deixat vacant el qui corre. Si el qui té la pilota aconseguix que la pilota toqui qualsevol part del cos de l'altre, aquest pagarà una penyora.

A LA VÍBORA DE LA MAR

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Mèxic

NOMBRE DE JUGADORS: 10-15

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Descripció general: Dos infants agafen una corda pels dos costats i la comencen a moure com si fos un escurçó. Els altres infants (uns 10) han de saltar-hi per sobre sense trepitjar-la i cantar "a la víbora de la mar por aquí pueden pasar, los de un lado corren mucho y los de atrás de se quedaran, tras, tras. Una mexicana que fruta vendía, ciruela, chabacano, melón o sandía...". Regles

del joc: Si un dels infants trepitja la corda se surt del joc. els que queden tornen a saltar. Guanya el darrer que queda.

LIMBO

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Perú

NOMBRE DE JUGADORS: 10-15

MATERIALS: 1 pal d'escombra, 1 ràdio

DESCRIPCIÓ: 1. Dues persones aguanten un pal d'escombre i hi has de passar per sota. 2. Cal que mentres estàs passant per sota del pal no caiguis ni hi xoquis perquè perds. 3. A cada ronda que es fa, es va baixant el pal per tal que es vagi fent més difícil. 4. La darrera persona que quedi el guanyador del joc.

PILOTA SALTARINA

EDAT: de 6 a 10

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS: 10-16

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: En un terreny dividit en tres parts: zona de defensors, zona d'atacants i zona frontera. Els participants estan dividits en dos grups iguals: defensors i atacants. Els atacants intenten arribar fins la zona frontera amb la pilota col·locada entre els turmells i saltant. Al senyal de l'animador, surten. Els defensors intenten tocar-los. Es compta els que arriben. Es repeteix tres cops i se suma. Després s'inverteixen els papers. Guanya l'equip que aconsegueix més punts.

PILOTA ALTA

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS: 10-16

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els participants es distribueixen damunt d'un cercle d'uns 6 m. de radi, en nombre de 10 a 16. Es distribueixen de 8 a 12 pilotes, sempre menys que el nombre de participants. Un jugador, amb la pilota mitjana, la llença verticalment cap amunt al senyal de l'animador. Tots els qui tenen la pilota, tiren a veure si aconsegueixen tocar la pilota al vol. Si hi aconsegueixen obtenen un punt. Han de tirar tots alhora, en el moment que la trajectòria de la pilota assoleix l'alçada màxima. Així eviten tocar-se uns als altres i d'altra banda, és més fàcil, ja que en aquest moment, la velocitat de la pilota és 0. Després de llançar han de córrer i obtenir alguna pilota per poder llançar el cop següent. No tiraran fins que tots estiguin preparats, al senyal de l'animador.

A LA VORA DE LA MAR

EDAT: 5

TIPUS DE JOC: motriu musicat

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: 10-20

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: S'escullen dos infants i es col·loquen cara a cara, agafats de les mans, formant un pont. Aquests dos jugadors trien, en secret, qui serà mar i qui terra. La resta de mainada fan una fila, un darrere l'altre, davant dels jugadors que paren. La fila de nens va cantant la cançó i saltant a ritme, tot passant per sota del pont. Quan s'ha acabat la cançó els qui fan de pont es queden com a presoner l'infant que passava per sota en aquell moment li pregunten a cau d'orella: - Qué vols, mar o terra? Segons el que escull es col·locarà darrere de l'un o de l'altre, agafant-se per la cintura. Tot això s'ha de fer molt fluixet i amb molta discreció perquè els de la fila no descobreixin qui és cada cosa. El joc continua així fins que no queda cap infant a la fila. Llavors, els infants que feien el pont, al crit de: "-Ja!", fan força en sentit contrari ajudats pels que tenen al darrere, que també estiren. Es tracta d'aconseguir arrossegar l'altre equip.

HANDBOL AMB CAIXONS OBERT

EDAT: de 10 a 15

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS: 10-20

MATERIALS: 1 pilota + 2 caixons

DESCRIPCIÓ: Una pilota mitjana, preferentment d'handbol. Dos caixons. En un terreny regular d'uns 20 m. de llarg es col·loquen a cada extrem dos caixons sense tapa o dos plintos oberts). Es traça una línia mitgera i els jugadors entre 6-10 per equip es col·loquen al seu camp corresponent. Des de darrere de la línia central intenten introduir-la al caixó de l'adversari. Al voltant de cada caixó tracen una àrea o semicercle d'un radi de 1,5 m. on cap jugador pot entrar.

FUTBOL CRANC

EDAT: qualsevol

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Osona

NOMBRE DE JUGADORS: 10-20

MATERIALS: pilota gran de goma i 4 cons

DESCRIPCIÓ: El joc consisteix en fer un petit de futbol normal amb una pilota gran.

FUTBOL

EDAT: de 9 a 12

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Escòcia

NOMBRE DE JUGADORS: 10-22

MATERIALS: 2 porteries i una pilota

DESCRIPCIÓ: Hom fa un gol quan aconsegueix fer entrar la pilota a la porteria de l'equip contrari. Quan un dels equips ha fet 3 gols, han guanyat. Aleshores es poden triar nous equips i tornar a començar. S'hi pot jugar al pati, al gimnas, damunt l'herba... Quan un equip guanya, pot cridar o cantar "We are the Champions".

INDIS I VAQUERS

EDAT: de 6 a 12

TIPUS DE JOC: d'atrapar

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: 10-30

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es formen dos equips amb el mateix nombre de jugadors; uns seran els indis i hauran d'atapar als altres, que seran els pistolers. Els pistolers s'estiren a terra q uns 15 metres dels indis i es fan els adormits (ulls tancats). Els indis surten sense fer soroll fins que s'acosten a uns 10 metres dels pistolers. Llavors hauran de començar a cridar com els indis, amb la mà a la boca. Quan els pistolers els sentin, s'aixecaran i sortiran corrent per tal d'evitar que els indis els atrapin. NOTA: Es pot jugar a que els indis atrapin a tots els pistolers, o bé que aquests travessin una línia situada a uns 10 metres de distància, repetint-se després el joc només amb els pistolers que han aconseguit de travessar la línia.

LA BRUIXA

EDAT: de 6 a 14

TIPUS DE JOC: d'atrapar

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: 10-30

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Distribuïts per tot el terreny, es trien uns alumnes (entre 1 i 3) que seran la Bruixa" i amb uns fulls de diari enrotllats a tall d'escombria, intentaran donar cops als altres. Quan la bruixa aconsegueix tocar algú, li diu el nom d'un animal, i aquest l'haurà d'imitar fins al final del joc.

PACMAN (2)

EDAT: de 6 a 12

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: 10-30

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest joc tracta de simular l'homònim dels video-jocs. Es tria dos o tres alumnes que són els "fantasmes" i els altres són els "comecocos". Quan un "fantasma" atrapa un "comecocos" aquest es converteix en "fantasma". Variants: S'hi pot jugar de moltes maneres: - Tant els "fantasmes" com els "comecocos" han d'anar trepitjant sempre una línia qualsevol de la pista. - Quan el professor toca el xiulet, els "comecocos" poden atrapar els "fantasmes", convertint-se aquests en "comecocos". D'aquesta maners se simula a quan en el video-joc el "comecocos" es menja un punt més gros.

T'ATRAPO SI PERDS L'EQUILIBRI

EDAT: de 6 a 14

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: 10-30

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els alumnes amb un volant. Se'n trien 3 o 4 que són els caçadors. A un senyal, tots els alumnes es col·loquen el volant al cap i ja no el poden tocar amb les mans. L'han de mantenir en equilibri per tal que no caigui. Quan això succeeixi, els caçadors intentaran atrapar-los. Els caçadors podran fer riure als que tenen el volant al cap per tal que així els caigui més aviat. Està prohibit tocar els alumnes, o bufar, etc. Variant: Els objectes es poden tenir en equilibri de diferents maneres: a la mà, al genoll (mantenint una cama flexionada), als alumnes se'ls acudeixen moltes possibilitats.

PEIXET, PEIXET

EDAT: >12

TIPUS DE JOC: corda

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: 10-30

MATERIALS: una corda per alumne

DESCRIPCIÓ: Cal una corda d'un metre com a mínim per a cada participant. Es divideixen en dos equips; un dins de la corda els peixets) i l'altre en els dos extrems (els pescadors). S'informa als de dins que han d'empènyer amb les mans a l'alçada de la cintura i no deixar que els dels extrems els portin fora de l'aigua (un cercle pintat amb guix; pot ser també un cercle de la pista de bàsquet). Naturalment, els de fora estiren i fan caure tots els de dins. Suggerim de fer-ho amb compte, el resultat és un grup (el de dins) a terra uns sobre altres. Com a mesura addicional de seguretat, al senyal del moderador (xiulet) NINGÚ pot continuar estirant la corda.

L'ASSASSÍ

EDAT: >6

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: 10-30

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els alumnes asseguts formen un cercle. Tots amb els ulls tancats, se'n tria dos sense que els vegi ningú, que seran "el policia" i "l'assassí". L'assassí ha d'intentar matar a tots els alumnes sense que el policia se n'adoni. La forma de matar de l'assassí és picar l'ullet als altres. A qui l'assassí piqui l'ullet ha de comptar fins a 3 en silenci i després morir-se, tirant-se enrere. Si el policia descobreix l'assassí, guanyarà. Si l'assassí aconsegueix matar a uns quants (1/3 dels alumnes que juguin) és aquest qui guanya. Comentaris: Per triar el policia i l'assassí sense que se n'adoni ningú es pot utilitzar el següent procediment: tots els alumnes tanquen els ulls, aquell alumne a qui el professor toqui el cap un cop serà el policia i aquell a qui toqui dos cops serà l'assassí.

LA BOMBA

EDAT: de 6 a 12

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: 10-30

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: Tots els alumnes, drets, fan una rotllana i n'hi ha un al mig amb els ulls tancats. Els de la rotllana s'han de passar una pilota tan de pressa com puguin. Mentrestant, l'alumne del centre cal que vagi comptant en silenci i de pressa fins a 50. Quan arriba al 10 posa un braç en posició horitzontal, quan arriba a 20, l'altre braç, quan arriba a 30, posa un braç en posició vertical, quan arriba a 40, l'altre, i quan arriba a 50 pica fort de mans, la qual cosa representa l'explosió d'una bomba. L'alumne que té la pilota en aquest moment queda eliminat i s'asseu a terra, o bé substitueix el del centre. Aquest joc s'assembla molt a un altre anomenat "la patata calenta".
Comentaris: Si es fa eliminant jugadors es pot fer així: abans de passar la pilota al company de la dreta, cal saltar-se tots els alumnes eliminats que hi ha a la dreta. Els alumnes eliminats es col·locaran a terra amb les cames obertes.

ELS 10 PASSIS

EDAT: de 6 a 8

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: 10-30

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: Es formen dos equips amb el mateix nombre de jugadors. El joc consisteix a aconseguir 10 passis seguits sense que l'altre equip intercepti la pilota. Es pot dirigir els alumnes mitjançant la tècnica del descobriment guiat per tal que realitzin moviments per intentar enganyar el defensor i així poder-se desmarcar i rebre la pilota. Variants: També es pot fer amb el peu, i d'aquesta manera estarem davant un joc d'iniciació al futbol sala o al futbol. **Comentaris:** Es pot fer amb passis especials, és a dir, que només comptin aquells que es fan dintre una zona prèviament delimitada, per exemple els cercles de bàsquet.

MINIÒLEI

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS: 10-30

MATERIALS: 1pilota,2 cordes o bancs suecs

DESCRIPCIÓ: Hi juguen 5 equips de 4 6 jugadors cada un distribuïts en camps numerats, separats entre sí per cordes o bancs a poca alçada (50 - 70 cm.) Quatre equips es distribueixen en els 4 camps i el cinquè queda fora a l'espera. Es posa en joc la pilota amb un llançament de l'animador i els jugadors del camp on caigui la poden enviar a qualsevol altre camp, procurant que no caigui a terra. La pilota es pot jugar amb qualsevol part de cintura en amunt. No es pot agafar. Es poden fer dos passis per equip com a màxim. Quan un equip la perd perquè la deixa caure, l'envia fora, la toca amb una part del cos no reglamentària o fa més de dos passis, surt fora i el cinquè equip ocupa el seu lloc.

GLOBO ARRIBA

EDAT:

TIPUS DE JOC: motriu cooperatiu

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS: 10-30

MATERIALS: un globus

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es distribueixen lliurement per l'espai. Un jugador llença el globus a l'aire. A partir d'aquest moment, es tracta d'aconseguir que el globus no toqui a terra, tenint en compte que no es pot agafar i que, quan una persona el toca, s'asseu a terra. L'objectiu del grup és aconseguir que tots els jugadors s'asseguin abans el globus no toqui a terra. Variants: 1.- Amunt i avall. Si un jugador que està assegut toca el globus, s'aixeca, i si està dret, s'asseu. El joc acaba quan el globus toca a terra. 2.- Substituir el globus per una pilota de platja o de goma espuma, etc.

CURSA DE TORTUGUES

EDAT:

TIPUS DE JOC: cursa

PROCEDÈNCIA: Xile

NOMBRE DE JUGADORS: 12

MATERIALS: 2 cordes

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es divideixen en equips de 6 integrants. Cada equip s'embolica amb la corda i es lliga ben fort a l'alçada de les cintures de manera que quedi ben compacte. Cal que el terreny sigui pla i net, ja que és fàcil caure.

BALÓN KORF

EDAT: >7

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS: 12-20

MATERIALS: 1 pilota de bàsquet

DESCRIPCIÓ: S'hi juga en un camp de bàsquet o en un terreny qualsevol amb dues cistelles improvisades (no cal que sigui massa regular, ja que la pilota no hi ha de botar). Dos equips de 6 a 10 jugadors. L'objectiu del joc és encistellar, però la pilota no es pot botar. Un jugador es pot desplaçar cap endavant o cap enrere sense pilota, però quan la té l'ha de passar o tirar a la cistalla. Cal inculcar-los el desplaçament en equip. Els punts compten com al bàsquet.

DAMUNT LA BARRA

EDAT:

TIPUS DE JOC: equilibri

PROCEDÈNCIA: Kazakhstan

NOMBRE DE JUGADORS: 14

MATERIALS: una barra llarga i un suport

DESCRIPCIÓ: Una barra llarga ha d'estar a una alçada de 30-40 cm. Dos equips de 7 jugadors cada un estan damunt la barra, un a cada costat. A un senyal del qui dirigeix el joc, els dos equips avancen damunt la barra. Es tracta d'empènyer-se uns als altres per tal de fer-los caure a terra. Guanya l'equip que aconsegueix arribar a l'altra banda.

LES BRUIXES

EDAT: més de 4

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS: 15-20

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: Es col·loquen tots els nens en rotllana menys un que es posarà al mig. Aquest escollirà amb el dit 3 o 4 jugadors de la rotllana i els anomenarà bruixes. Aleshores les bruixes es posaran al mig i la resta de nens començaran a rodar agafats de les mans tot cantant la cançó "Plou i fa sol". En acabar, les bruixes passaran a demanar als nens de la rotllana el nom d'alguna cosa que elles han anat decidint mentre els altres cantaven (Ex: heu de dir noms de gormanderies...). Fet això, el gran grup demana a les bruixes: i vosaltres qui sou?. Les bruixes han de contestar: Les bruixes. Tots comencen a escapar-se i les bruixes els han d'atrapar. Els últims de ser atrapats poden ser les bruixes del proper joc. COMENTARI: És un joc que agrada molt als nens, sempre que surten al pati volen jugar-hi. Els nens d'ed. infantil, necessiten que el mestre trii les bruixes per no entrar en conflicte.

GUERRA DE FRISBEE - DODGEBALL (VIII)

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS: 15-20

MATERIALS: 2-4 frisbees

DESCRIPCIÓ: És el joc "dodgeball" amb frisbees (plats de plàstic) enlloc de pilotes. Normalment s'hi juga entre dos equips dintre d'uns límits. Els jugadors tenen uns quants frisbees, 2, 3 o 4, depenent del nombre de jugadors (fins a 15 o 20). Quan un agafa un frisbee que ha llençat algú, el llançador està eliminat. S'acaba el joc quan només queda un jugador.

DODGEBALL (IX)

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS: 15-20

MATERIALS: pilotes

DESCRIPCIÓ: Un equip està contra una paret i l'altre està a uns 10 metres lluny amb les pilotes. L'equip llançador no pot travessar la línia i comencen a llançar pilotes a l'altre equip. Els llançaments funcionen així: Tocar un braç - el braç darrere l'esquena. L'altre braç - tots dos braços darrere l'esquena. Tocar una cama - aixecar la cama L'altra cama - caminar de genolls. Al cap o al cos - queda eliminat el llançador Si un agafa la pilota recupera una part del cos. Si no ha perdut cap part, pot tornar a jugar un company eliminat.

METGE I ESPIA - DODGEBALL (IX)

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS: 15-20

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Aquest joc s'assembla molt al "dodgeball" de dos equips, però amb una variació. Cada equip tria en secret un "Metge " i un "Espia". El joc transcorre com de costum amb una línia i llançaments de pilota cap a una i altra banda. Quan un és eliminat perquè ha estat tocat o perquè hom ha agafat la pilota que ha llançat) està quiet al lloc. El Metge del seu equip pot anar secretament cap a ell i tocar-li la mà per tal que torni a jugar. El director del joc cada vegada pot cridar: "Espia! 10 segons!" i aleshores compta a poc a poc fins a 10. El qui fa d'espia pot agafar la pilota a l'altra banda de la línia i intentar prendre-la a l'altre equip. Ha de tornar abans no transcorrin els 10 segons. S'hi pot jugar a l'exterior, en un gimnàs o en una sala gran (es pot utilitzar boles de paper enlloc de pilotes per evitar riscos a les làmpades!). L'equip que aconsegueix eliminar tots els altres jugadors guanya. Aquest joc exigeix un gran treball d'equip ja que cada equip intenta protegir els seus Metge i Espia.

LA CUCARACHA

EDAT: de 4 a 6

TIPUS DE JOC: d'atrapar

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: 15-30

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es forma un cercle amb els alumnes agafats de les mans. Un d'ells es col·locarà al centre del cercle (aquest serà la "cucaracha"). En el moment que indiqui el mestre, tots començaran a cantar la cançó. En aquest moment, tots comencen a córrer. El que era al centre començarà a perseguir els seus companys. El qui sigui atrapat farà de "cucaracha".

CREUS I RODONES

EDAT:

TIPUS DE JOC: taula

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Garrotxa

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: paper quadriculat i bolígraf

DESCRIPCIÓ: En un paper quadriculat s'hi dibuixa un rectangle. Alternativament, cada jugador anirà resseguint un costat de quadrat. Cada cop que un jugador tanqui un o més quadrats, els marcarà amb el seu senyal (creu per a un jugador, rodona per a l'altre). Quan tots els quadrats estiguin tancats, es comptaran les marques. Guanya qui n'ha tancat més.

ELS VAIXELLS

EDAT:

TIPUS DE JOC: taula

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Garrotxa

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: paper i llapis

DESCRIPCIÓ: Cada un dels dos jugadors tindrà un full en el qual hi haurà dibuixats dos rectangles de les mateixes dimensions, als quals s'haurà assenyalat les coordenades (una amb lletres i l'altra

amb nombres). Un representa el propi mar, l'altre el del contrincant. Caldrà posar-se d'acord en el nombre i dimensions dels vaixells, que han de ser els mateixos per a cada jugador i dibuixar-los en el mar propi de cada jugador. Alternativament aniran disparant dient unes coordenades (ex.: B-6, C-4, etc.). El contrincant només pot contestar: "aigua" si no hi ha cap vaixell, "tocat", si les coordenades corresponen a part d'un vaixell i "enfonsat" si ja ha estat completament tocat. El segon "mar" serveix per tenir control de l'estat del contrincant. Guanya qui primer enfonsa tots els vaixells contraris.

BACKGAMMON

EDAT:

TIPUS DE JOC: de taula

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: un tauler especial

DESCRIPCIÓ: S'hi juga entre dues persones en un tauler especial. Cada un dels jugadors té 15 peces que es mouen segons el que marquin dos daus. Aquest joc té el seu origen a Mesopotàmia. Era popular a l'antiga Grècia, Roma, Pèrsia i l'Extrem Orient. Avui dia s'anomena "Table" a Romania, "Tavola reale" a Itàlia, "Tablas reales" a Espanya, "Trictrac" a França, "Plakato" a Grècia. "Backgammon" a Gran Bretanya i als EUA. El joc és una combinació d'estratègia i sort. Hi sol jugar la gent jove. Hi juguen dues persones. Calen quinze peces de dos colors contrastats. Al tauler hi ha dibuixats 12 triangles allargats. L'objectiu del joc és el de ser el primer en moure totes quinze peces de lloc dintre el propi tauler anomenat "casa". Les peces s'han de moure el nombre exacte de punts indicat per la tirada dels dos daus. La peça no pot anar a un punt ocupat per dues o més peces de l'adversari. Si la peça va a un punt ocupat per una sola peça, la de l'oponent ha d'anar a la barra. Els jugadors tampoc no poden moure mentre tenen una peça a la barra ja que primer de tot cal que torni a entrar aquesta. Això només succeirà quan hi hagi un punt buit o amb una sola peça a la taula de l'oponent. El guanyador és aquell jugador que primer treu totes les seves peces del seu tauler.

RODA DA CABACINHA

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Portugal

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: OBJECTIU: Fer balanceig amb el cos i girar al més de pressa possible sense caure o deixar anar les mans. DESENVOLUPAMENT: Dos jugadors un de cara a l'altre es donen les mans al mateix temps que ajunten els pes i inclinen els cossos cap enrera de manera que els braços quedin estirats. Comencen a girar lentament mentre diuen: " RODA RODA CABACINHA , RODA RODA CABAÇÃO ... " o bé "XIXA CANELA , XIXA CANELA ", fins aconseguir girar al més de pressa possible.

KYZ KUU

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Kazakhstan

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: cavalls.

DESCRIPCIÓ: Les regles del joc són aquestes: un noi i una noia munten sengles cavalls i la noia comença a córrer a tota velocitat allunyant-se del noi que l'ha d'atrapar. Ambdós cavalquen durant un temps determinat en una àrea delimitada. Si el noi no atrapa la noia perd el joc i ella (la noia) l'ha d'assotar amb el fuet (però sense força). I si el noi l'atrapa tindrà dret a fer-li un petó. És un joc molt divertit. Els jugadors han de saber muntar a cavall bé i a tota velocitat.

EL BRESSOLET DE LA MARE DE DÉU

EDAT:

TIPUS DE JOC: interior

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Garrotxa

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: un fil gruixut

DESCRIPCIÓ: Aquest joc no té límit d'edat i és freqüent que hi juguin els avis i les àvies amb els seus néts. És un joc per a dues persones, però s'hi pot afegir algú més, sempre i quan siguin poquets. Es tracta de lligar els extrems d'un fil d'un metre de llarg i aquell que comença el joc se l'ha de passar per fora de les mans, exceptuant el dit gros. Després farà passar una baga per cada mà i finalment amb el dit del mig de cada mà agafarà la baga de la mà contrària. L'altre jugador haurà d'agafar el fil pels costats entre les mans del seu company, adequadament de manera que formi una figura diferent. I així successivament fins que a un se li escapa alguna baga o no sap com continuar.

SEEGA

EDAT:

TIPUS DE JOC: taula

PROCEDÈNCIA: antic Egipte

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: tauer de 5x5 i 24 fitxes

DESCRIPCIÓ: Aquest joc és originari de l'Antic Egipte. Cada jugador té 12 fitxes, de diferent color per a cada un d'ells. Es comença amb el tauler buit. Cada jugador, per torn, va col·locant dues fitxes a qualsevol quadre que estigui buit, sense que calgui posar-les juntes. L'objectiu del joc és aconseguir que li quedin col·locades cinc fitxes en fila (en qualsevol direcció). Si quan ja les han col·locat totes no ho han aconseguit, comença la segona fase del joc. El jugador a qui toca jugar, substitueix una fitxa del contrari per una de pròpia que ell triï; si gràcies a aquesta operació el jugador aconsegueix tenir cinc fitxes en línia, ha guanyat. Si no és així, el quadre sobre el que ha operat queda buit i les dues fitxes es retiren del tauler. Així van continuant alternativament els dos jugadors. Si s'acaben les fitxes i cap jugador ho aconsegueix, la partida queda en "taules"

LATRUNCULUS

EDAT:

TIPUS DE JOC: taula

PROCEDÈNCIA: antic - Roma

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: tauler de 8x8 i 32 fitxes

DESCRIPCIÓ: Cada jugador col·loca les seves 16 fitxes ocupant les dues files de quadrets més properes al seu costat. Les fitxes es mouen igual que les torres del joc d'escacs. Hom mata una fitxa contrària "emparedant-la", és a dir, col·locant dues de les nostres fitxes, una a cada costat, de forma que totes tres formin una línia recta, en vertical o en horitzontal. També mor la fitxa que si està en un angle se li col·loquen dues fitxes contràries als seus costats formant aquest angle. Aquell qui aconseguix de matar totes les fitxes de l'adversari guanya. Si s'arriba a empatar, guanya aquell que té més fitxes sobre el tauler. S'hi pot jugar en taulers més grans cobrint de fitxes les dues primeres files.

AWITHLAKNANNAI

EDAT:

TIPUS DE JOC: taula

PROCEDÈNCIA: antic - indis Zuni de Nou Mèxic.

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: tauler i 24 fitxes

DESCRIPCIÓ: Els dos jugadors van jugant per torn. Les fitxes, d'una en una van passant al punt immediatament seguit a aquell on es troben i que estigui buit. Han d'avançar sempre en direcció al camp contrari. Es mata una fitxa saltant-li per damunt i passant a un punt buit immediatament darrere de la que es mata. És obligatori matar, si no es fa, es perd la fitxa que podia fer-ho. S'ha de seguir les línies, fins i tot l'horitzontal. Guanya el primer que mata totes les fitxes contràries.

PEPITO

EDAT:

TIPUS DE JOC: picar de mans

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Dos jugadors un de cara a l'altre, piquen les mans amb les del seu company, amb les pròpies, amb les cames o amb altres parts del cos, creuant a vegades els braços i saltant, tot plegat al ritme de la cançó.

CHIN-CHIN

EDAT:

TIPUS DE JOC: picar de mans

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Dos jugadors un de cara a l'altre, piquen les mans amb les del seu company, amb les pròpies, amb les cames o amb altres parts del cos, creuant a vegades els braços i saltant, tot plegat al ritme de la cançó.

AQUEL MANZANO

EDAT:

TIPUS DE JOC: picar de mans

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Dos jugadors un de cara a l'altre, piquen les mans amb les del seu company, amb les pròpies, amb les cames o amb altres parts del cos, creuant a vegades els braços i saltant, tot plegat al ritme de la cançó.

LESÚ

EDAT:

TIPUS DE JOC: picar de mans

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Dos jugadors un de cara a l'altre, piquen les mans amb les del seu company, amb les pròpies, amb les cames o amb altres parts del cos, creuant a vegades els braços i saltant, tot plegat al ritme de la cançó.

MI HERMANA TUVO UN NIÑO

EDAT:

TIPUS DE JOC: picar de mans

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Dos jugadors un de cara a l'altre, piquen les mans amb les del seu company, amb les pròpies, amb les cames o amb altres parts del cos, creuant a vegades els braços i saltant, tot plegat al ritme de la cançó.

DAMES

EDAT:

TIPUS DE JOC: tauler

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: tauler + 24 fitxes

DESCRIPCIÓ: L'objectiu del joc consisteix en bloquejar o capturar totes les fitxes de l'altre jugador. Hi ha dos jugadors i s'hi juga en un tauler de 64 caselles. Cada persona té 12 fitxes. Un les té de color fosc i l'altre de color clar. Les fitxes es col·loquen damunt del tauler en tres files a les caselles fosques, davant vostre i davant de l'altre jugador. Podeu moure-les endavant i en diagonal cap a una casella fosca. Podeu saltar per damunt d'una fitxa de l'altre jugador i capturar-la. Quan una fitxa arriba al territori de l'altre jugador esdevé una dama. Aleshores es pot moure endavant i endarrere. El joc s'acaba quan un ha capturat totes les fitxes de l'altre jugador, o bé que ja no es pot moure. A Anglaterra aquest joc s'anomena "draughts". S'hi jugava a l'antic Egipte. Les Dames no aparegueren fins allà al 1200, probablement al sud de França.

AGUANTAR L'EQUILIBRI

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Kazakhstan

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Dos jugadors estan cara a cara amb els palmells contra els palmells del contrari. Les cames han d'estar flexionades. Quan hom compta: "1, 2, 3" comença el joc. Ells mouen les mans suaument i empenyen l'oponent amb els palmells, intentant obligar-lo a moure's del lloc. Quan un se surt del lloc, l'altre guanya.

LA VORERA

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Irlanda

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Hi juguen dues persones. Una està a una banda del carrer i l'altra a l'altra. Cal una pilota que boti. Es tira la pilota intentant tocar la vorera de l'altra banda. L'altra persona ha d'agafar la pilota abans de que toqui la vorera, mentre encara hi és damunt. Es pot tirar la pilota de cara o d'esquena. Si la tireu de cara obteniu 10 punts i se la tireu d'esquena, 50. Sempre que hom guanya punts, va al mig del carrer i tira la pilota a la vorera i obté punts cada cop que ho aconsegueix. Si s'equivoca, recula a la seva vorera tan de pressa com pot, però si l'altra persona el/la toca amb la pilota abans no hi arribi, perd tots els punts.

BARALLA DE GALLS

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: 2 contrincants es col·loquen ajocats (amb les cames flexionades, sense col·locar-se de genolls) un davant l'altre. El joc consisteix en fer caure el contrincant empenyent-lo amb les mans sense parar-se ni pegar amb els punys.

SURAKARTA

EDAT:

TIPUS DE JOC: tauler

PROCEDÈNCIA: Oceania

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: tauler i 12 fitxes

DESCRIPCIÓ: Origen: Té el seu origen a Oceania, el nom del joc és el d'una ciutat situada al centre de l'illa de Java, que era la capital del país. Objectiu: Consisteix en que un dels dos jugadors o grups capturi les peces del contrari. Funcionament: Per capturar les peces del contrari s'ha de fer un viatge

al llarg de les línies corbes del tauler, sempre que en una de les interseccions hi hagi una peça contrària i el camí estigui lliure.

QUIRKAT

EDAT:

TIPUS DE JOC: tauler

PROCEDÈNCIA: Egipte

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: tauler i 12 fitxes

DESCRIPCIÓ: Origen: Té origen egipci, va passar a l'Orient Mitjà i mitjançant la invasió dels àrabs de la Península Ibèrica es va estendre a Europa. El Descobriment d'Amèrica va fer que arribés al nou continent. Es una forma primitiva del joc de les dames. Objectiu: Consisteix en què un dels dos jugadors o grups capturi les peces del contrari. Funcionament: Per començar a jugar es distribueixen 12 peces per a cada participant sobre el tauler de manera que les de cadascun estiguin al seu camp i el forat central quedi lliure. Alternativament, cada jugador mou una peça des de la seva posició i fins un forat més proper que estigui buit. Per capturar s'ha de saltar per sobre la peça del contrari i així s'apropia de la fitxa.

SEEGA (II)

EDAT:

TIPUS DE JOC: tauler

PROCEDÈNCIA: antic Egipte

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: tauler i 12 fitxes

DESCRIPCIÓ: Origen: La seva procedència és de l'antic Egipte, tanmateix, s'hi juga amb diferents variants a Somàlia i Nigèria. Objectiu: Consisteix en què un dels dos jugadors o grups elimini les peces del contrari. Funcionament: Dos jugadors o equips aniran col·locant alternativament de dues en dues les peces del seu color sobre el tauler, en un total de 123 unitats, fins a col·locar-les totes, en la posició que es vulgui sense fer servir el quadrat central. La forma de capturar les peces és deixar una peça contrària entre dues de les nostres.

WARI, AWALE, MANCALA...

EDAT:

TIPUS DE JOC: tauler

PROCEDÈNCIA: Egipte

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: tauler i 24 llavors

DESCRIPCIÓ: Origen: El seu origen és egipci, es va estendre per Àsia i Àfrica introduït pels àrabs amb algunes variacions; és així que se li donen diversos noms com Mancala, Awale, Adi, Ti, Walu... En l'actualitat s'hi juga arreu del món. Objectiu: Aquest joc simbolitza el fet de la sembra de llavors al camp i la lluita de dos pagesos per apoderar-se del fruit sembrat. Consisteix en què un dels dos jugadors o grups capturi més llavors que el seu oponent. Funcionament: Consisteix en recollir totes les llavors d'un forat i anar-les col·locant una darrera l'altra, sempre consecutivament i en sentit contrari al de les agulles del rellotge. Un jugador es queda amb les llavors quan aconsegueix que en

el darrera forat en quedin dues o tres, sempre que aquest forat estigui al camp del seu contrincant. Si en aquesta mateixa jugada, al penúltim forat (i als anteriors de forma consecutiva) també en queden dues o tres i és del camp contrari, llavors les captura i passen a formar part dels seus guanyats.

EL COTO

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Per practicar aquest joc cal un terreny que sigui pla i ras. Hi participen dos jugadors que es col·loquen cara a cara. Un d'ells duu la picota (un pal petit punxegut d'un dels extrems) i un pal llarg que fa un metre de llarg, més o menys. L'altre només porta un pal llarg. El qui té la picota la diposita a terra, i amb el pal llarg, la colpeja d'un dels extrems fent-la saltar i tornant a colpejar-la a l'aire, enviant-la cap a l'altre jugador. Si aquest l'entoma a l'aire, elimina al primer, si no, podrà llançar amb la mà la picota per colpejar el pal llarg del primer jugador, que haurà dipositat a terra. Si ho aconsegueix, eliminarà al jugador, si no, es canviaran els papers, repetint el segon jugador tot el procés.

VOLA VOLA

EDAT:

TIPUS DE JOC: atenció

PROCEDÈNCIA: Grècia

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El Vola-vola és un joc que es juga a tota Grècia. Hi juguen dos jugadors. L'un diu, tot movent els seus dits de dalt a baix: vola-vola i pronuncia tot seguit el nom d'una cosa. Si aquesta cosa vola han de tenir tots dos el seu dit a dalt. Si aquell que mou simplement el dit el té a baix, perd i diu el vola vola.

EL DARRER NÚMERO

EDAT: >7

TIPUS DE JOC: paper i llapis

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: paper i llapis

DESCRIPCIÓ: 1. Es dibuixa una quadrícula de cinc files i cinc columnes. 2. Un jugador dibuixa un 1 e una casella qualsevol. 3. L'altre jugador ha de marcar un 2 en una casella que compleixi aquestes dues condicions: ha d'estar a la mateixa fila o a la mateixa columna que el número anterior. entre la casella on s'escriu i l'anterior no hi pot haver cap casella ocupada. 4. Els jugadors continuen escrivint números consecutius fins que no es pugui omplir cap casella complint les dues normes. 5. Guanya el jugador que ha pogut escriure el darrer número. Aquest serà el nombre de punts que s'anotà.

ELS QUATRE COLORS

EDAT: >7

TIPUS DE JOC: paper i llapis

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: 1 full, llapis de 5 colors dif

DESCRIPCIÓ: 1. El primer jugador dibuixa una superfície de la mida i forma que vol. 2. A partir d'ara, cada jugador, al seu torn, haurà de fer aquestes dues accions: pintar d'un color la superfície que ha marcat el seu company. afegir una altra superfície amb la condició que estigui tocant-ne qualsevol altra. 3. Totes les àrees adjacents han d'estar pintades de colors diferents. 4. Un jugador perd quan ha de pintar una àrea amb un color igual al d'una superfície veïna.

ELS TRES QUADRATS

EDAT: >7

TIPUS DE JOC: paper i llapis

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: paper quadriculat, dos llapis

DESCRIPCIÓ: 1. Cada jugador marca una graella de 10x10 quadrats i es marquen numèricament les columnes i amb lletres les files. 2. Secretament, cada un d'ells dibuixa dins de la graella tres quadrats de 3x3 cadascun. 3. Per torns cada jugador indica al seu adversari una línia recta (horitzontal, vertical o diagonal) de com a màxim deu caselles. Per això li diu una coordenada d'inici i una d'arribada. 4. L'altre jugador li ha de contestar quants quadrats travessa aquesta línia. 5. Guanya qui aconsegueix descobrir primer la posició dels tres quadrats del seu adversari.

ZONES

EDAT: >7

TIPUS DE JOC: paper i llapis

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: paper quadriculat, dos llapis

DESCRIPCIÓ: Preparació 1. Cada jugador dibuixa una retícula quadrada de vuit files i vuit columnes. 2. Es numeren les columnes i es marquen les files amb lletres de la A a la H. 3. Cada jugador divideix la seva quadrícula en quatre zones de 16 quadrats cadascuna i els posa un número a cada una d'elles (de l'u al quatre). Desenvolupament 4. Per torns, els jugadors donen les coordenades d'un quadrat format per quatre quadrats (per exemple 2C, 2D, 3C, 3D) 5. El seu adversari li haurà de dir quantes zones està trepitjant aquest quadrat (per exemple dos quadres de la zona 2 i dos en la 3) 6. El joc acaba quan un jugador aconsegueix de reconstruir la divisió del seu adversari. 7. Si s'equivoca en la seva previsió, es compten quants quadrats ha encertat. El seu adversari té quatre intents per aconseguir una més gran quantitat d'encerts.

TALLAR CANTONADES

EDAT: >7

TIPUS DE JOC: paper i llapis

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: paper, 2 llapis de col.dif.

DESCRIPCIÓ: 1. Un jugador dibuixa dos segments que limitin un angle recte. L'altre jugador, amb el seu color, marca un altre angle recte tancant el quadrat. 2. Per torns, els jugadors han de marcar una línia que compleixi aquestes condicions: - Ha de formar un angle recte. - Ha de començar en un costat del quadrat d'un color i acabar en un altre del color del seu adversari. 3. A partir de la segona línia, s'afegeix la norma que s'ha de tallar amb les que ja estiguin dibuixades un nombre determinat de vegades: la segona només ha de creuar una vegada, la tercera, dues, la quarta, tres, la cinquena, quatre i la sisena i última, cinc cops. 5. Quan ja s'han dibuixat les sis línies, els jugadors compten quantes zones ha ocupat cadascun. S'entén per zona l'espai delimitat per línies. La zona la guanya el jugador que n'ha marcat més costats del seu color. 5. Guanya el jugador que ha aconseguit més zones.

CAMINS

EDAT: >7

TIPUS DE JOC: paper i llapis

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: 1 full quadric. 2 llapis color

DESCRIPCIÓ: 1. Es marca una quadrícula de 12 quadrats de costat. 2. Per torns, cada jugador marca una diagonal que uneixi dos vèrtexs d'un quadrat. 3. Un jugador té per objectiu intentar unir dos costats oposats de la quadrícula (per exemple, el superior i l'inferior) i l'altre els altres dos (esquerre i dret). 4. Guanya el primer que aconsegueix l'objectiu.

TERRA I MAR

EDAT: >7

TIPUS DE JOC: paper i llapis

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: 1 full quad. 1 llapis/jug

DESCRIPCIÓ: Aquest joc és una variant del JOC DELS VAIXELLS. Cada jugador dibuixa dos quadrícules de 20 x 15 i anomena les files i les columnes amb números de l'u al 20 i de la A a la O, respectivament. En una de les seves quadrícules, cada jugador dibuixa en secret unes figures que representen la seva flota. Deu files són la terra i les altres 5 el mar. A la terra hi ha alguns elements de formes diverses (vegeu la il·lustració). Els jugadors tenen dos avions que col·locaran al seu gust i tant poden estar a l'aigua com a la terra.

CURSES DE BOLÍGRAFS

EDAT: >7

TIPUS DE JOC: paper i llapis

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: 1 paper i 1 bolígraf/jugador

DESCRIPCIÓ: Es marca una pisata de curses delimitada per una sortida i una arribada Per torns, cada jugador fa reposar la punta del bolígraf sobre la sortida in' aguanta l'altre extrem amb un dit. Amb un moviment, el bolígraf es mou marcant una línia en el recorregut. Es marca un punt a l'extrem de la línia que s'ha marcat, al lloc on s'ha quedat l'auto de curses. Si la línia ha sortit fora del circuit, es col·loca el punt on creua l'extrem de la pista. Quan li torna a tocar el torn, el jugador farà reposar la punta del bolígraf en el punt que ha marcat. Guanya el primer jugador que aconsegueix creuar la línia de meta

GOGOS I JOOS

EDAT:

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: França, Bèlgica, Suïssa, Quebec

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: peons anomenats gogos i joos

DESCRIPCIÓ: TERRENY:

2 x 3 metres

DESENVOLUPAMENT:

Es tracta de llançar-los prop de la paret sense tocar-la.

Si el peó toca la paret, el guanya l'adversari.

El jugador que ha llançat el peó més a prop de la paret, guanya el del seu oponent.

Es torna a començar mentre tots dos tinguin peons.

HEX

EDAT:

TIPUS DE JOC: tauler

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: un tauler i fitxes

DESCRIPCIÓ: Aquest és un joc modern que es va inventar l'any 1947 a Princeton per part d'un estudiant que tenia al seu lavabo unes rajoles com les del joc.

L'objectiu és unir amb una cadena de fitxes un dels costats propis amb l'altre costat oposat (de costat gris a costat gris i de costat blanc a costat blanc)

El tauler comença buit. Cada jugador posa una fitxa sobre el tauler en un lloc buit. Cada jugador intenta crear una cadena que uneixi els dos costats del mateix color. La cadena pot ser llarga i corbada, però mentre no tingui forats i tota sigui del mateix color.

El primer que completa la cadena guanya.

CONKERS

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Oyarzun - País Basc

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS: 2 castanyes i 2 cordills

DESCRIPCIÓ: És un joc tradicional d'Anglaterra i Escòcia, però, per sort, la senzillesa dels seus elements fa que s'hi pugui jugar a qualsevol lloc. Només necessitem un tros de cordill, dues castanyes i un objecte que ens permeti foradar les castanyes per tal de passar-hi el cordill. i fer-hi un nus. Ja tindrem la nostra joguina

La castanya haurà quedat penjant uns 25 cm i els dos jugadors hauran col·locar-se un davant l'altre. El que tingui la sort de començar intentarà colpejar amb força la joguina del seu company. Si falla, tindrà dues noves oportunitats. Si l'encerta, comprovarem si alguna s'ha trencat, ja que perd aquell a qui se li ha trencat. Aquest haurà de regalar la seva joguina, que trigarà ben poc a ser menjada. Si no es trenca, es canvia el torn.

QUI RIU PERD

EDAT:

TIPUS DE JOC: concentració

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: 2

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Seuen l'un davant de l'altre i es miren fixament molt seriosos. La gràcia està en intentar aguantar el riure. Està prohibit parlar, però no fer ganyotes. El qui primer riu, perd.

BARRETES D'ENCENS

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS: 2 0 +

MATERIALS: encens, paper, moneda, tassa

DESCRIPCIÓ: Objectiu del joc: Aquell que no permeti que la moneda caigui al fons de la tassa guanya. Com jugar: Enganxeu amb una cinta adhesiva un tros de paper o de roba damunt d'una tassa. Poseu una moneda al centre del paper (imatge 1). Dues perones, per torns, fan un foradet en el paper, al voltant de la moneda, amb un llumí d'encens (imatge 2). Aquell que deixa que la seva moneda caigui al fons de la tassa perd (imatge 3).

EL CASTELL

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS: 2 equips

MATERIALS: 5 pedres i 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Aquest joc és per a dos equips. El primer posa cinc pedres una damunt l'altra fent el que s'anomenarà un "castell". El segon equip tira la pilota al castell. Si l'ensorra, deixen la pilota al costat i se'n van corrents. El primer equip intentarà reconstruir el castell. Mentrestant els del segon equip els donen cops amb la pilota. Si el primer equip no aconsegueix de reconstruir-lo, perden i el

primer equip guanya un punt. I d'altra banda, el segon equip perd si el primer reconstrueix el castell, guanyant un punt. El joc continua. Guanya l'equip que aconsegueix més punts.

LES BANDERES

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS: 2 equips

MATERIALS: banderetes

DESCRIPCIÓ: En aquest joc hi prenen part dos equips. Estan situats en dues files encarades a una distància d'uns 10 metres. Al mig del camp hi ha banderetes o altres objectes fixats a terra. A l'ordre de la persona que dirigeix el joc, els infants d'un i altre equip corren cap al centre. El primer que hi arriba, agafa un banderí i corre cap al seu equip, perseguit pel seu adversari. Si l'altre no l'atrapa aconsegueix un punt, altrament perd el punt. Guanya l'equip que aconsegueix més punts.

ELS QUATRE CANTONS

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta - córrer

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS: 2 equips

MATERIALS: 4 mocadors i 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Es formen dos equips i es col·loquen quatre mocadors a les puntes d'un quadrat d'uns 15 m. L'equip A es col·loca en una fila perpendicular a un dels costats del quadrat, fora d'ell i l'equip B s'escampa per tot el quadrat i els seus voltants. La pilota la té el primer de la fila de l'equip B. El joc comença quan el jugador de l'equip B llença la pilota tan lluny com pot i corre a buscar els quatre mocadors. L'equip A ha d'agafar la pilota i donant-se passis, sense caminar amb ella a les mas, intentaran colpejar el jugador de l'equip B abans no pugui recollir els 4 mocadors. Quan hagin passat tots els jugadors de l'equip B, es canvien els papers i l'equip A forma la fila. Guanya l'equip que en total aconsegueixi de recollir més mocadors.

CONTROL PERSONAL

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS: 2 equips

MATERIALS: pals de gelat (polo)

DESCRIPCIÓ: Es fan dos equips formats en dues files una davant l'altra. A un equip hom els dona palets de gelat que es col·locaran damunt el llavi com si fos un bigoti, traient la boca enfora com si anessin a fer un petó, per tal que no els caiguin. Comença el joc i l'equip que no té palets ha d'intentar que als seus contrincants els caiguin els palets del bigoti, però no els poden tocar, només a base de gestos i ganyotes perquè l'altre rigui. Guanya l'equip que dura més temps amb un jugador com a mínim amb el palet a la boca, o el que hagi quedat amb més palets després d'un determinat temps.

MOROS I CRISTIANS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Garrotxa

NOMBRE DE JUGADORS: 2 equips

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es formen dos equips i es col·locaran en files una davant de l'altra i separades una certa distància. Tots els membres d'un equip es col·locaran amb una mà estesa i de cara amunt mentre un membre de l'altre equip s'hi acostarà i anirà passant la seva mà suaument per damunt de la mà de cada un dels components de l'equip fins que li sembli oportú de picar la mà d'un jugador enlloc de passar-la suaument. En aquest moment arrencarà a córrer fins al seu equip mentre aquell a qui ha picat la mà surt corrents a empaitar-lo. Si l'atrapa, queda eliminat, si no, queda eliminat el perseguidor. Continua el joc invertint els papers entre els equips.

BIJBOL

EDAT:

TIPUS DE JOC: pre-esportiu

PROCEDÈNCIA: Madrid

NOMBRE DE JUGADORS: 2 equips

MATERIALS: 1 pilota gegant

DESCRIPCIÓ: PRESENTACIÓ

Es tracta d'un joc o esport alternatiu, col·lectiu, de contacte i educatiu a desenvolupar a l'àrea d'Educació Física a partir del Segon Cicle d'Educació Primària. S'hi enfronten dos equips per tal d'assolir el mateix objectiu: marcar el gol a l'equip contrari. Pretén desenvolupar les habilitats i destreses motrius bàsiques (desplaçaments, salts, girs, llançaments i recepcions), així com valors de cooperació, acceptació de normes i integració de persones de diferent competència motriu.

REGLAMENT

L'objectiu del joc és marcar el major nombre de gols a l'equip contrari en el temps estipulat, amb una pilota gegant, sense que hi hagi porters i amb la prohibició de jugar a les àrees. Concretem detingudament a través de les següents regles:

Regla 1.- El material

El material utilitzat és una pilota gran de cinquanta centímetres de diàmetre amb coberta de PVC i plena d'aire a l'interior.

Regla 2.- El camp de joc

S'hi juga en un camp de futbol-sala

Regla 3.- El gol

El gol és vàlid quan la pilota ultrapassa la línia de porteria en la seva totalitat.

Regla 4.- Els jugadors

A cada equip hi juguen vuit jugadors que són tant atacants com defenses, depenent de la situació de joc. No hi ha porters (pel fet de ser un joc educatiu el nombre de jugadors es pot adaptar al nombre de persones que integren un grup o classe).

Regla 5.- Durada

Un partit de Bijbol dura trenta minuts, dividit en dos temps de quinze amb un descans intermedi de cinc. En el descans els jugadors canvien de camp

En cas d'empat es jugarà una pròrroga que acabara així que un dels equips faci un gol.

Regla 6.- El llançament inicial.

Un cop sortejats els camps, els jugadors de cada equip se situen dins la seva àrea de defensa. El partit comença quan el professor, monitor o àrbitre llença la pilota a l'aire des del centre de la línia de banda i els jugadors surten corrents a disputar-la. Després de la mitja part, els equips canvien de camp i s'inicia la segona part de la mateixa manera. Si hi hagués pròrroga, també es comença així.

Regla 7.- Està permès

Desplaçar la pilota amb cops, bots o rebots amb qualsevol part del cos.

Tocar la pilota quan és dins l'àrea invadint l'espai aeri però sense trepitjar els jugadors la línia de l'àrea o dintre d'ella.

Regla 8.- No està permès

Estar dins de les àrees (excepte en el llançament de porteria o de falta, que el farà un sol jugador).

Retenir la pilota, ni entre les mans ni entre els peus.

Fer la traveta, donar cops, empentes o agafar els jugadors.

Regla 9.- Les faltes

Les infraccions comeses se sancionen amb falta. Tots els llançaments de falta poden anar directament a porteria. La pilota es col·loca a terra en el lloc on s'hagi produït la infracció i es colpeja amb el peu o la mà. Es pot col·locar barrera a tres metres de la pilota sempre i quan hi hagi prou espai entre el lloc de la falta i l'àrea.

Si un atacant es fica dintre l'àrea contrària es xiula falta. Aquesta la traurà un jugador de l'equip contrari des del lloc pel que hagi entrat l'atacant, encara que l'encarregat de tirar-la s'hagi de situar dintre l'àrea.

Regla 10.- El penalti

Si un jugador està dins de la seva àrea per evitar un possible gol, toqui o no la pilota, se sanciona amb penalti (excepte en el llançament de porteria o de falta). Serà llançat amb un cop de peu o de mà per un jugador de l'equip contrari situant la pilota al punt de la línia d'àrea centrat amb respecte a la porteria. La resta de jugadors han d'estar per darrere del jugador encarregat de llançar.

Regla 11.- El llançament de centre

Quan un equip fa un gol torna a posar la pilota en joc des del punt del centre. Tots els jugadors s'han de col·locar al seu camp, fora de les èrees i fora del cercle central excepte el jugador encarregat de fer el llançament, que ho farà des del centre i cap als seus companys. El llença colpejant la pilota amb el peu o amb la mà.

Regla 12. El tret de porteria.

Quan la pilota és enviada fora del cap per darrere de la línia de fons per l'equip atacant, torna a posar-la en joc un membre de l'altre equip des de qualsevol punt de la seva àrea, d'on sortirà immediatament després del llançament. Pot efectuar el llançament amb el peu o amb la mà. L'equip contrari s'haurà de col·locar a un mínim de tres metres respecte de la línia des d'on es faci el llançament.

És possible que en el desenvolupament del joc, una pilota quedi morta dins d'una àrea, és a dir, la pilota es quedi quiete. En aquest moment, l'equip corresponent a la porteria amenaçada realitzarà un llançament des de porteria.

Regla 13. El llançament de cantonada

Quan la pilota vagi a parar fora del camp per la línia de fons per part de l'equip defensor, un jugador de l'equip atacant la posarà altre cop en joc col·locant-la a la cantonada més propera al lloc per on ha sortit i la colpejarà amb la mà o amb el peu. Els jugadors defensors no podran estar a menys de tres metres de la pilota.

Regla 14.- El llançament de banda.

La pilota surt fora quan bota per damunt o per darrere de la línia de banda. Si un jugador que està trepitjant la línia o fora del camp, toca la pilota, malgrat que aquesta no hagi sortit, també es considera falta.

Llença la pilota l'equip contrari al del darrer jugador que hagi tocat la pilota. Es llença des del punt per on hagi sortit, colpejant-la amb el peu o amb la mà.

Es pot llançar directament a porteria, però no podrà situar-se cap jugador de l'equip contrari a menys de tres metres de la pilota.

No es permès auto-passar-se la pilota.

LA ROTLLANA I EL PAL

EDAT:

TIPUS DE JOC: equip

PROCEDÈNCIA: Oyarzun - País Basc

NOMBRE DE JUGADORS: 2 equips

MATERIALS: 1 cercol, 1 pal i 1 guia per jugador

DESCRIPCIÓ: Es formen dos equips. Cada participant necessita el seu cercol, un filferro de guia i un pal petit per dur a l'altra mà.

Cal un espai gran, com ara el pati d'una escola o similar.

Tots els jugadors fan rodar els seus cercols mentre miraran de fer caure els dels seus adversaris, amb el pal. L'equip guanyador sumarà tants punts com cercols quedin en joc quan l'altre equip sigui totalment eliminat.

CURSA DE PATATES

EDAT:

TIPUS DE JOC: cursa

PROCEDÈNCIA: Xile

NOMBRE DE JUGADORS: 2 equips

MATERIALS: 1 cullera i 1 patata per equip

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es distribueixen en equips. Els primers de cada fila, sostenen amb la boca el mànec de la seva cullera amb la patata a l'extrem. Al senyal, han d'intentar arribar a la meta sense que els caigui la patata, i tornar per passar al company tots dos objectes. Aquest repeteix la mateixa operació. Guanya l'equip que acaba primer

Variant: Es posen tres o quatre patates en un plat (hi haurà tants plats com jugadors) i es tracta de portar-les totes fins a la meta amb la cullera, sense toca-les amb la mà.

CURSA DE SACS

EDAT:

TIPUS DE JOC: cursa

PROCEDÈNCIA: Xile

NOMBRE DE JUGADORS: 2 equips

MATERIALS: Un sac per jugador o per equip

DESCRIPCIÓ: Es formen els equips. El primer de cada fila es ficarà dins el seu sac i al senyal, anirà saltant fins a la meta. Allí deixa el sac i tornarà corrent per tocar la mà del company, que

repetirà l'operació. Guanya l'equip que acaba primer.

CURSA AMB PILOTA

EDAT:

TIPUS DE JOC: cursa

PROCEDÈNCIA: Xile

NOMBRE DE JUGADORS: 2 equips

MATERIALS: 2 pilotes

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es divideixen en equips. Davant de cada equip format en fila índia, es dibuixa un petit cercle, al centre del qual es disposa una pilota. Al senyal, el primer jugador de cada equip corre cap a la pilota, l'agafa i torna a donar-la al segon de la fila. Aquest correrà a dipositar-la altre cop al mig del cercle, tenint cura que no en surti rodant. L'equip guanyador és el que acaba primer.

BITLLES

EDAT: >10

TIPUS DE JOC: bitlles

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Pallars Sobirà

NOMBRE DE JUGADORS: 2 grups

MATERIALS: bola i 9 bitlles de fusta

DESCRIPCIÓ: Es fan dos equips, un dels dos comença intentant fer caure el màxim número possible de bitlles seguint unes ordres de joc que mana l'altre equip. Hi ha una bitlla anomenada el nou o l'ou. Si algun jugador vol anar per l'ou només ha de dir-ho i el primer que arriba al nombre preestablert guanya i si es passa es torna a començar des de la desena anterior.

L'ou ha de sortir del quadrilàter que marquen les bitlles sense tombar-ne cap altra.

La distancia entre bitlles es dos vegades l'altura d'una bitlla i l'equip que perd pot elegir des d'on es tirar.

ULL ESPIA

EDAT:

TIPUS DE JOC: endevinar

PROCEDÈNCIA: Austràlia

NOMBRE DE JUGADORS: 2 o +

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Heu de ser dos o més jugadors per jugar a "eye spy". La persona que comença diu: "Amb el meu ullet estic espiaant una cosa que comença per..." i diu una lletra. Ha de pensar en alguna cosa que vegi que comenci per aquesta lletra. Els altres van dient el nom de coses que comencen per aquesta lletra. Quan un endevina la cosa pensada, serà ell qui digui: "Amb el meu ullet estic espiaant..."

ABC

EDAT:

TIPUS DE JOC: llenguatge

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS: 2 o +

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El joc de l'ABC era el meu preferit quan jo era petit. És un joc per a 2 o més persones. S'hi juga quan es fa un viatge llarg i es va per una carretera amb molts senyals. Es mira els senyals y es busca per lletres en ordre alfabètic. Podeu fer servir nombres, també, en ordre ascendent. Com podeu veure, és un joc per jugar en el cotxe. Però no podeu mirar al cotxe per trobar coses amb les lletres.

PUNTS

EDAT:

TIPUS DE JOC: taula

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS: 2 o +

MATERIALS: paper i llapis

DESCRIPCIÓ: Primer cal confeccionar-se el tauler. Es dibuixa una quadrícula de punts. Comenceu amb una de 10 per 10, però també la podeu fer més gran o més petita (per exemple de 8 x 8 o de 12 x 12). Hi juguen 2 o més jugadors per torns rotatoris. Quan et toca, uneixes dos punts qualssevol del tauler mitjançant una línia vertical o horitzontal, però mai en diagonal. La línia que traces pot ser independent o bé unir-se amb una altra d'anterior o amb la d'algú altre. Si la teva línia completa un rectangle, hi poses les teves inicials i tornes a jugar. S'hi pot jugar durant un temps establert prèviament o bé fins que el tauler és ple. L'únic que es necessita per jugar és paper i llapis. Aquest joc és una bona manera de passar el temps quan es va en cotxe o mentre s'espera en un restaurant. Guanya el que ha tancat més rectangles.

ANG-AA-BIAO

EDAT:

TIPUS DE JOC: cartes

PROCEDÈNCIA: Taiwan

NOMBRE DE JUGADORS: 2 o +

MATERIALS: cartes

DESCRIPCIÓ: Amb els nois jo havia jugat a una mena de joc de cartes anomenat Ang-Aa-Biao. Les cartes tenien un dibuix en una cara. Per jugar-hi calen com a mínim dues persones. Recollíem cartes de cada jugador i les posàvem a terra amb el dibuix de cara avall. Per decidir qui començava jugàvem a "pedra, paper, tisores" amb els dits. Amb una carta donàvem cops a les altres de terra. El qui les feia girar, guanyava. El millor jugador guanyava un prestigi davant dels companys. Era divertit jugar-hi al mateix temps que desenvolupàvem la coordinació mà-ull quan hi jugàvem.

T'HAS MENJAT EL GOS MORT

EDAT:

TIPUS DE JOC: llenguatge

PROCEDÈNCIA: Panamà

NOMBRE DE JUGADORS: 2 o més

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un dels infants tria un número del 0 al 9 i el diu en veu alta i afegeix: "Aquell que digui aquest número s'ha menjat el gos mort!" Els infants van comptant en veu alta per torns recordant-se que s'han de saltar el número triat. Per exemple, si el número és el 4, en comptar en veu alta s'han de saltar el 4, el 14, el 24, etc. El que se n'oblida i diu el número triat perd i els altres li diuen: "T'has menjat el gos mort!". Hi poden jugar 2 o més infants i és molt efectiu perquè practiquin amb els comptes.

KELERENG

EDAT:

TIPUS DE JOC: bales

PROCEDÈNCIA: Indonèsia

NOMBRE DE JUGADORS: 2 o més

MATERIALS: bales

DESCRIPCIÓ: Kelereng, un joc indonesi de bales és un joc d'infants per a dos o més jugadors. L'equipament principal és un joc de bales, per exemple: petites, rodones i massisses, normalment transparents i de diversos colors. Un joc de bales es col·loca en un triangle o quadrat al centre d'un terreny quadrat o circular d'entre 3 i 5 metres. El nombre de bales pot variar entre 2 i 8 o fins i tot més, depenent del nombre de jugadors i del que ells acordin. Cada partida pot durar de 20 a 30 minuts. **COM S'HI JUGA** Cada jugador té la seva pròpia bala tiradora per disparar al conjunt. El llançament es fa col·locant la tiradora entre els dits índex i polze i movent el polze per tal d'empènyer la bala a fi de tocar les del conjunt. Comença el primer jugador tirant al conjunt de bales i continuarà jugant fins que falli. Aleshores li toca el següent jugador. Cada jugador agafa les bales que ha fet sortir del triangle o quadrat. La sessió final del joc és terrorífica. Els jugadors fan torns per tocar les dels altres. Si la bala tiradora d'un jugador és tocada, aquest perd i ha de donar els seus guanys temporals al qui li ha tocat. Al final de la partida, el guanyador se les enduu totes.

CAVALLERA EN PORTO (Empordà) CAVALLERA EN PORTA (Mallorca)

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: endevinar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Occidental

NOMBRE DE JUGADORS: 2 o més

MATERIALS: pedres petites o confits o ametlles, etc.

DESCRIPCIÓ: Joc de nens i nenes que consisteix a posar-se un jugador alguns objectes (ametlles, avellanes, confits, etc.) dins de les mans, fer-les sonar i demanar a l'altre jugador quants n'hi té; si aquell ho endevina, els guanya tots; si no, ha de donar a l'altre la diferència entre el nombre que ell ha dit i el nombre que vertaderament hi ha. A Llofriu, el diàleg és aquest:

-Cavallera en porto

-N'entro

-Quantes quarteres en porto?

-Tantes

AMPE

EDAT:

TIPUS DE JOC: saltar

PROCEDÈNCIA: Ghana

NOMBRE DE JUGADORS: 2 persones

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Principalment hi juguen les nenes. Normalment hi juguen dues noies. També poden ser dos equips de més de dos per equip. Les jugadores o equips són identificades com a "Ohyiwa" i "opare", "Ohyiwa" aconsegueix un punt quan la cama esquerra d'un jugador toca la dreta de "opare". "Opare" també aconsegueix un punt quan la seva cama esquerra toca l'esquerra, o la seva dreta toca la dreta de "ohyiwa". La primera en aconseguir deu punts guanya la partida. El joc: Dos participants cada vegada, un de cada equip comencen a picar de mans mentre canten i salten. Cada cop que toquen a terra mouen les cames i en col·loquen una nedaven. Tal com s'ha explicat més amunt, 'ohyiwa' guanya quan toca amb la cama esquerra la dreta o amb la dreta l'esquerra de "opare". "Opare" puntua amb la cama esquerra tocant l'esquerra o amb la dreta tocant la dreta de "ohyiwa". Cada equip va comptant els seus punts a mesura que els aconsegueix, i el primer en obtenir-ne 10 és el guanyador. Es juguen unes quantes partides i el qui té més puntuació és el guanyador.

GUÀRDIES I LLADRES

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Itàlia

NOMBRE DE JUGADORS: 2-14

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El nombre mínim de jugadors és de 2. El nombre ideal de jugadors és de 14. Descripció: Es fan tries per agrupar-se en igual nombre de lladres que de guàrdies. Es fa veure que hi ha un tresor molt valuós i els guàrdies l'han de vigilar mentre els lladres han d'intentar robar-lo. Se simula que els lladres el roben i comença la persecució. Si els policies aconsegueixen capturar els lladres, guanyen els guàrdies, i si els lladres després d'haver-lo robat aconsegueixen escapar, guanyen ells.

LLANÇAMENT D'ANELLS

EDAT:

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Kazakhstan

NOMBRE DE JUGADORS: 2-15

MATERIALS: 5 anelles/jugador i pals

DESCRIPCIÓ: Cada jugador té 5 anelles. Els jugadors han d'enfilar les anelles en uns pals des de 4-5 metres. Les primeres dues anelles són de prova, però les 3 següents ja compten. Les anelles poden ser de ferro o de plàstic. El seu diàmetre va de 12 a 30 cm.

MONOPOLY JUVENIL

EDAT:

TIPUS DE JOC: taula

PROCEDÈNCIA: Austràlia

NOMBRE DE JUGADORS: 2-4

MATERIALS: tauler, fitxes, daus.

DESCRIPCIÓ: El monopoly juvenil és una versió més fàcil de Monopoly. Hi ha fitxes de quatre colors: vermell, blau, verd i groc. Hi poden jugar un màxim de quatre jugadors. En el joc hi ha diners; 5\$, 4\$, 3\$, 2\$ i 1\$. S'ha de tirar el dau i moure el nombre que heu tret. Si aterreu en una oportunitat, agafeu una carta. Si us quedeu sense diners, perdeu. **REGLES:** Tothom segueix el seu torn. Heu de fer el que la carta que us toca diu. Si us baralleu, engegareu a rodar el joc.

MEMORY

EDAT:

TIPUS DE JOC: cartes

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS: 2-4

MATERIALS: cartes

DESCRIPCIÓ: El Memory té 72 cartes amb dibuixos. Hi poden jugar de 2 a 4 jugadors. Per jugar hi cal col·locar les cartes en fila o repartides. Aleshores, gires dues cartes. Si fas una parella, tornes a jugar. Si no, passa el torn a un company. El qui aconsegueix més parelles guanya.

JOC DELS SINÒNIMS

EDAT: >10

TIPUS DE JOC: llenguatge

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS: 2-4

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Hi poden prendre part entre 2 i 4 jugadors a partir d'11 anys. Cada un treu a l'atzar tres lletres d'una bossa. Aleshores en un temps de 3 - 4 minuts, escriurà una paraula que comenci amb cada una d'aquestes lletres i sota seu n'escriurà els sinònims que en coneix. Es dóna un punt per al primer sinònim de cada paraula, dos per al segon, tres per al tercer i així successivament. El joc continua i el guanyador és el qui ha obtingut més punts. Aquest joc també es pot practicar amb homònims enlloc de sinònims.

BATALLA ESPACIAL

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: paper i llapis

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: 2-4

MATERIALS: 1 paper i 1 llapis/jugador

DESCRIPCIÓ: Es divideix el full de paper per la meitat. En una de les parts d'aquesta divisió es dibuixen unes naus espacials (es poden representar per punts, per exemple). Per torns, cada jugador pintarà una taca petita a la cara interior de l'altra part del full. Després farà que coincideixin les dues parts i marcarà per la part exterior. Si la marca feta a la part interior coincideix amb una nau, en el moment de pintar la part exterior, farà una taca que simbolitza que la nau ha estat tocada. Guanya el jugador que aconsegueix enfonsar més naus.

BALES CÈLTIQUES

EDAT:

TIPUS DE JOC: bales

PROCEDÈNCIA: País de Gal·les

NOMBRE DE JUGADORS: 2-4 o 4-8

MATERIALS: bales

DESCRIPCIÓ: Regles: Si voleu podeu triar si jugueu individualment o per parelles. Cal buscar un clot o qualsevol altre forat de terra. Es dibuixen dos cercles al voltant del forat: un de 30 cm de diàmetre (VERMELL) i un d'un metre (GROC). Després es traça una línia de sortida a uns 6 metres lluny del forat. Es decideix l'ordre en què jugaran els participants. Cada jugador té una bala. Per torns llançaran la bala apuntant al cercle central. Han d'usar la tècnica oficial apuntant els nusos dels dits a terra. Si un la tira dintre el cercle de 30 cm (vermell) pot tirar-la al forat si no n'hi ha cap més al centre del cercle, però si n'hi ha una, ha d'intentar fer-la sortir tocant-la amb la seva. Si ho aconsegueix, s'apunta un punt i la seva bala es posa al forat. Els altres han d'intentar ara fer sortir la seva. Si no la toquen el que ha marcat té dret a un altre llançament. - S'hi juga a l'aire lliure. - HI poden jugar de 2 a 4 jugadors si juguen individualment, i de 4 a 8 si juguen per parelles. - Guanya el primer jugador (o la primera parella) que obté 6 punts.

PICAR LA PICA

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Maresme

NOMBRE DE JUGADORS: 20-25

MATERIALS: 1 pilota, 2 cons i 2 piques

DESCRIPCIÓ: Es col·loquen dues piques a cada extrem del pati i es pinta un semicercle que és una zona prohibida on no pot entrar ningú. Es formen dos equips. S'han d'anar passant la pilota. El jugador pot córrer amb la pilota tot el que vulgui però si el toquen, s'ha d'aturar i passar-la a un company. S'aconsegueix un punt cada cop que es fa caure la pica a terra. Si un jugador defensor entra dins la zona prohibida, és farà un tir lliure des d'un distància de 5 m. (dependent de l'edat dels nens i nenes) amb l'objectiu de llençar la pica a terra.

PORTERIA MÒBIL

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: punteria - futbol

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Maresme

NOMBRE DE JUGADORS: 20-25

MATERIALS: 2 piques i 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Es fan dos equips. A cada extrem del pati es pinta una línia paral·lela a la paret separada d'ella uns 3-4 m. Allà es col·loquen dos nens/es amb una pica agafada amb les mans, que representa la porteria. Es poden moure tant com vulguin sense sortir de la línia. Guanya el joc l'equip que faci entrar més vegades la pilota dins de la porteria mòbil.

EL TRENCA CAMES

EDAT: > 9 anys

TIPUS DE JOC: corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Bages

NOMBRE DE JUGADORS: 20-30

MATERIALS: 1 corda prima

DESCRIPCIÓ: Es necessita una cordeta mes o menys primeta i un pot de sabó amb una quantitat d'aigua suficient per aconseguir que tingui la força per fer-la voltar. Per iniciar el joc primer marco una circumferència amb guix al meu entorn per no ser trepitjat.

Faig rodar el pot ells mentre es mantenen fora de la trajectoria i quan jo dic: "Tots dins del merder", ells, tots a la vegada es fiquen dins del cercle que fa el pot. D'entrada tots salten quan el veuen venir, procurant que el pot no quedi parat amb la topada contra un dels participants, que queda eliminat. El segon pas, quan hem fet unes proves de rodatge, els crido dient. "Tots a fer la granota", es posen de mans tocant a terra i saltant sobre el pot. El tercer pas, amb el crit "Tots a peu coix". El quart pas: "Tots el cul a tocar a terra". El cinquè pas: "Tots amb la panxa a tocar a terra", fins que sols en queda un que es el campió. Poden participar de 20 a 30 nois segons el cercle, donant-li mes o menys la corda. Han de tenir mes 9 anys

BODYBAL

EDAT: 10-12

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS: 24

MATERIALS: una pilota de bàsquet o de futbol

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es divideixen en dos equips de 12 jugadors cadascun. El camp, d'uns 20 metres, té dibuixat un quadrat a cada extrem, pertanyent a cadascun dels equips. Cada equip ha d'aconseguir posar la pilota en el quadrat de l'equip contrari. Els jugadors es distribueixen de la següent manera: dos que defensen el quadrat, quatre que intenten que no passi ningú, dos més davant, que intenten treure la pilota i quatre davanters que intenten marcar. La pilota es pot tocar amb tot el cos.

RELLEUS A LA PLATJA

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: relleus

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Maresme

NOMBRE DE JUGADORS: 25-30

MATERIALS: esponges, ampolles, galledes..

DESCRIPCIÓ: Depenent del nombre de nens/es es fan grups. El millor és que cada grup no tingui més de 7-8 alumnes. Es tracta de fer relleus amb l'objectiu de aconseguir les següents proves: - Omplir l'ampolla de plàstic de sorra amb les mans. - Omplir l'ampolla de plàstic amb aigua amb l'ajuda d'un got de plàstic. Prèviament s'hauran omplert dues galledes d'aigua que es posaran a mig camí per poder agafar l'aigua. - Omplir l'ampolla de plàstic d'aigua amb l'ajuda d'una esponja.

LA DARRERA LÍNIA

EDAT:

TIPUS DE JOC: paper i llapis

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: 3

MATERIALS: 1 full paper i 3 llaps col.dif

DESCRIPCIÓ: 1. Es marquen a l'atzar 10 punts. 2. Cada jugador, per torns, uneix dos punts. La línia que els uneixi no cal que sigui recta ni es pot creuar amb cap de les línies dibuixades. 3. Guanya el darrer jugador que aconseguix dibuixar una línia que no es creui amb cap altra

CAÇAR OCELLS

EDAT:

TIPUS DE JOC: habilitat

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Bages

NOMBRE DE JUGADORS: 3

MATERIALS: un bastonet de 20 cm, un cordill i una capsula de ca

DESCRIPCIÓ: A terra és incòmode, però si es pot fer sobre una taula, millor.

Lliguem el cordill a la punta del bastó. Aquest el posem dret, que aguanti la capsula d'un extrem. S'hi posa un caramel sota, com si fós blat per a un ocell. Dos nens, un a cada banda de taula, amb les mans al darrere han d'esperar el que tiba el cordill, comptant "a la una, a les dues, a les tres". El més ràpid dels dos nens, agafa el caramel i se'l queda. Han de procurar que la capsula no els atrapi amb la mà a sota, si de cas, hi han de tornar. El que tiba ha de fer que ho aconseguixin.

RESCATAR EL TRESOR

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta - córrer

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS: 3 equips

MATERIALS: fitxes, monedes, etc

DESCRIPCIÓ: Dos dels tres equips són atacants i un defensor. Els dos equips atacants portaran el fulard darrere, en els pantalons. Els atacants han d'arribar al tresor i treure 1 "fitxa" del tresor per portar-la al seu cau. Han d'intentar que els defensors no els prenguin el fulard que representa la seva vida. Quan reuneixen 5 fitxes al seu cau poden recuperar una vida. Els defensors lliuren a un monitor les vides que prenen als atacants, el mateix que estarà encarregat de lliurar les vides que vulguin recuperar els atacants. Els defensors poden tenir una zona de la qual no podran sortir. A més a més hi ha d'haver un cercle d'uns 2 m de radi al voltant del tresor que delimiti una zona prohibida per als defensors. El joc s'acaba quan no quedin fitxes, no quedin atacants vius o després d'uns quants minuts per tal de fer el recompte de punts (un per fitxa i 5 per vida).

JOC DELS SACS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Portugal

NOMBRE DE JUGADORS: 3 grups

MATERIALS: 3 sacs

DESCRIPCIÓ: TERRENO Terreno libre de obstáculos. **OBJETIVO.** Ver cual es el grupo que gana
DESARROLLO: Se hacen 3 filas con un saco al frente de cada uno. Al sonar el pito, los primeros de la fila se visten los sacos y van saltando hasta la meta y vuelven hacia atrás. Cuando llegan a la fila dejan el saco y se colocan al final; el siguiente se viste el saco y hace lo mismo. Van haciéndolo todos hasta llegar al primero de la fila. Gana el grupo que lo completa más rápidamente.

TRUCO

EDAT:

TIPUS DE JOC: dibuixat a terra

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: 3 o 4

MATERIALS: un guix i un palet

DESCRIPCIÓ: Hom dibuixa a terra una figura com la de la il·lustració. Els jugadors juguen per torn. El primer agafa el palet i el tira a la casella del nombre u. Després, a peu coix, salta a aquesta casella i va empenyent la pedra per la resta de les caselles, d'una en una, evitant que la perdre quedi sobre cap de les ratlles. Si passa això, o si el mateix jugador trepitja alguna de les ratlles o posa tots dos peus a terra, cedeix el torn a un altre jugador. Si un jugador completa tot el recorregut correctament, agafa el guix i marca una de les caselles, la que vulgui. A partir d'aquest moment, ningú no pot trepitjar la casella marcada, que s'anomena reguleta, excepte el seu amo. El joc acaba quan ja no queda cap casella sense marcar.

PALOMA

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: 3-10

MATERIALS: una pilota que boti

DESCRIPCIÓ: Tots els jugadors es col·loquen davant d'una paret. S'estebleixen els torns d'actuació. El primer agafa la pilota i la llença contra la paret i salta, obrint les cames per tal que la pilota, després de rebotar a la paret, hi passi entremig. Poden passar dues coses: 1. Que ho aconsegueixi. En aquest cas li toca fer el mateix a un altre jugador. 2. Que no ho aconsegueixi. En aquest cas el col·loca a la paret, de cara als altres jugadors i amb una part del cos tocant sempre la paret. A més a més cedeix el torn a un altre jugador. A partir d'aquest moment, el joc continua de la mateixa manera, amb una dificultat afegida. Els que estan a la paret intenten tocar la pilota. Si algun ho aconsegueix, el jugador que l'ha tirada passarà a la paret i que que estava a la paret "surt" (se salva). El joc continua fins que tots els jugadors menys un estan a la paret. Llavors, d'un en un, els que estan a la paret llencen la pilota d'aquesta manera: d'esquena a la paret la llencen per sobre del seu cap de manera que reboti contra la paret. El que està fora l'ha d'atrapar abans no boti a terra. Si ho aconsegueix, el que estava a la paret hi continua; en cas contrari, el que estava a la paret surt fora. Un rera altre, tots els que estaven a la paret, repeteixen el procés amb el darrer jugador que ha quedat fora. En acabar aquesta seqüència pot passar: 1. Que hi hagi dues o mes persones fora, és a dir, que se salvi com a mínim un dels jugadors de la paret. En aquest cas, el joc continua com al principi. 2. Que cap dels que estaven a la paret se salvi. En aquest cas es repeteix el darrer procés fins que es doni la situació anterior.

LA BRUIXA MANA COLOR

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Itàlia

NOMBRE DE JUGADORS: 3-11

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El nombre mínim de jugadors és de 3. El nombre ideal de jugadors és 11. Es fan tries per veure qui fa de bruixa. La bruixa diu un color i els infants que juguen han d'anar a tocar aquell color: als vestits, als objectes, a la natura. El joc s'acaba quan la bruixa toca un/a nen/a que encara no ha tocat el color, així aleshores ell es converteix en buixa.

LA PUCHERA

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid

NOMBRE DE JUGADORS: 3-12

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest joc es practica en un terreny pla on marcarem una línia a terra a 1 m. aproximadament d'una paret alta on es dibuixa una línia horitzontal a uns 75-80 cm. de terra. Es necessita també una pilota. Un rere l'altre, tots els jugadors colpejaran la pilota amb el peu, intentant que toqui la paret per damunt de la línia marcada. Quan un participant no aconsegueixi que la pilota que ha xutat toqui per damunt de la línia de la paret, anirà a "La puchera" (espai de terra entre la paret i la línia de terra que s'ha marcat a 1 m. aproximadament de la paret). La resta tornaran a tirar la pilota cap a la paret, sense que sigui necessari que la toqui per damunt de la línia marcada ala paret, però si el nen o la nena que està a "la puchera" agafa la pilota sense sortir-ne (pot treure un peu, però l'altre ha de quedar a dins), dirà "peus quiets!!", i tots els participants s'hauran de quedar immòbils. El qui té la pilota, la llançarà cap a les "estàtues" (poden moure el cos, però no els peus) intentant tocar-ne un, dos, tres o tots els que pugui. Els qui siguin tocats aniran a "La puchera" i així fins que només quedi un participant fora de "La puchera", que haurà aconseguit una vida per a la partida següent.

LA BANDERETA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Itàlia

NOMBRE DE JUGADORS: 3-15

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: A aquest joc hi poden jugar un mínim de tres, però el nombre ideal de jugadores és de quinze. Els jugadors es divideixen en dos equips i després cada u s'ha d'assignar un número. Un nen està al mig amb un mocador. Els dos equips estan aliniats a banda i banda damunt una ratlla a la mateixa distància de l'infant del mocador. Aleshores el nen del mocador ha de dir un número. Els dos nens que tenen aquell número han de córrer a agafar el mocador. El nen que agafa primer el mocador i torna al seu grup sense que l'altre el toqui guanya un punt. Guanya l'equip que fa més

punts. No val empènyer-se ni travessar la ratlla.

CUIT A AMAGAR

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Itàlia

NOMBRE DE JUGADORS: 3-15

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: A "Nascondino" hi poden jugar un mínim de tres, si bé el nombre ideal de jugadors és de catorze. Es fan tries per decidir qui para; aquest compta amb els ulls tancats fins a un nombre igual al nombre de jugadors multiplicat per deu més un. Mentrestant els altres s'han d'amagar. Quan ha acabat de comptar ha d'anar a buscar als que s'han amagat. Quan en veu un ha d'anar al lloc de parar i dir el seu nom i el lloc on l'ha vist en veu alta. Els jugadors amagats han d'anar a tocar el lloc de parar abans que el que para. El primer atrapat serà qui pari. Per contra, si un fa "alliberats tots!" tornarà a parar el mateix.

TOCAR FERRO

EDAT: >4

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: 3-20

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tot el grup es posa d'acord i es decideix qui "para" una vegada això està clar el qui para conta fins a 10 i quan diu JA! tots corren a cercar un lloc on es pugui tocar ferro amb les mans. El qui para ha d'aconseguir atrapar algú que no estigui tocant ferro en aquell moment. Si l'atrapa el que parava es posa a jugar i para l'altre. NORMES: -No hi pot haver dues persones tocant el mateix objecte de ferrol - No et pots estar sempre quiet en el mateix lloc perquè sino quedes eliminat. DURADA: es pot fer durar tot el que es vulgui o acabar quan tots ja estan eliminats.

PESTA ALTA

EDAT: >4

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: 3-20

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tot el grup es posa d'acord amb la persona que ha de parar, una vegada això està decidit tothom comença a córrer a l'entorn del qui para i aquest ha d'atrapar a algú, si l'atrapa llavors canvia la persona que para. Per no ser atrapat però, el perseguit ha de buscar un lloc que quedi més alt del nivell del terra i quan el troba s'hi ha de refugiar tot dient: "pesta alta". Aleshores el que para ha d'anar a atrapar a una altra persona i el que s'ha refugiat pot sortir altra vegada a córrer a l'entorn del qui para.

UN DUE TRE, PER LE VIE DI ROMA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Itàlia

NOMBRE DE JUGADORS: 3-5

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es fan tries per veure qui para. Aquest es posa en un lloc contra una paret i girat d'esquena als altres jugadors, que han d'estar força lluny. Quan el qui para diu "Un due tre, per le vie di Roma" els nens se li han d'acostar sense ser vistos. El qui para, a penes ha acabat de dir "un due tre, per le vie di Roma", es gira per veure si tots els jugadors estan immòbils. Qui es belluga torna al lloc de sortida.

JOC AMB NOUS

EDAT:

TIPUS DE JOC: punteria - apostes

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS: 3-5

MATERIALS: 10-12 nous

DESCRIPCIÓ: Cal buscar un terreny inclinat. A la part més alta s'ha de fer un clot i prendre 10-12 nous. Poden prendre-hi part tres, quatre o cinc nois. S'hi juguen diners. S'estableixen les regles i aleshores el primer noi agafa les nous i les duu a una certa distància del forat. Els altres es col·loquen al voltant del forat y posen els seus diners al voltant del forat. Un noi ha de tirar les nous (un determinat nombre) al forat. Si ho fa, s'endurà tots els diners de terra. Si no aconsegueix tirar el nombre de nous establert, continua un altre noi.

PESSIC!... CATOC!

EDAT: <5

TIPUS DE JOC: interior

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Garrotxa

NOMBRE DE JUGADORS: 3-6

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors van posant alternativament els punys closos, un damunt de l'altre a sobre d'una taula. Cada vegada que la persona que dirigeix el joc diu "Pessic!" tots els altres responen: "Catoc!" i al mateix temps, el qui ocupa la posició inferior, treu el puny i el col·loca damunt de tota la pila. Cal que el joc sigui cada cop més ràpid, provocant d'aquesta manera que la pila de punys s'ensorri, provocant les rialles de tothom. A partir d'aquí, la persona que dirigeix el joc diu "El primer que riurà, una bufetada haurà!". Aleshores, tots posen els braços davant del pit, amb els punys encara closos i van fent girar els braços mentre intenten fer riure els companys tot fent ganyotes. Quan un riu, hom li pega un copet a la galta i el joc pot recomençar fins que se'n cansin.

BRUIXA-GLAÇ

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Itàlia

NOMBRE DE JUGADORS: 3-7

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es compta per triar la bruixa; després d'haver-la triat, els infants es posen a córrer pel pati per tal que la bruixa no els "glaci" (toqui), ja que si són tocats tres vegades, esdevenen ells la bruixa. Si un jugador toca un dels "glaçats" aquest és salvat, és a dir, lliure. Però la bruixa no pot estar sempre aprop d'un jugador "glaçat" i tampoc no pot empènyer cap jugador (aquesta regla val també pels jugadors).

A LES FOSQUES

EDAT:

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS: 4

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: S'hi juga apagant els llums. Calen quatre persones per jugar-hi. Dos en un costat i dos a l'altre. Els que estan al lloc contrari a l'interruptor del llum, han d'intentar encendre el llum. Els que són a la banda de l'interruptor han d'intentar agafar els de l'altra banda.

ARANYA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Ucraïna

NOMBRE DE JUGADORS: 4

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Hi ha dos grups en aquest joc. Fan dos cercles i estan lligats esquena per esquena. Han de saltar junts fins arribar a un lloc determinat. El grup que corre més de pressa, guanya.

PAÏSOS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Zimbabwe

NOMBRE DE JUGADORS: 4

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: CAL EL SEGÜENT: 1.- Dibuixar un cercle gran i al seu centre un de petit on s'hi escriurà "ALTO" 2.- Dividir el cercle en quatre parts. 3.- A cada part donar-li el nom d'un país i 1000 punts.. **COM S'HI JUGA** 1.- Cada persona ha de representar un determinat país. 2.- Entre els 4 jugadors un s'ha d'oferir per estar al mig, mentre els altres tres es preparen per sortir corrents. 3.- Quan el voluntari crida el nom d'un país, també ha de sortir corrents (només es quedarà el del país anomenat, que anirà al cercle central). 4.- Quan hi arriba ha de cridar "ALTO!" abans que els altres hagin anat massa lluny. Tothom s'ha d'aturar. Si un no s'atura perd els seus punts. 5.- El qui para haurà d'atrapar el qui sigui més a prop i aquest perdrà punts fins arribar a zero.

EL POP

EDAT: > 6

TIPUS DE JOC: saltar corda

PROCEDÈNCIA: Galícia

NOMBRE DE JUGADORS: 4-10

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: El joc comença un cop els infants s'han col·locat formant una rotllana. El professor es col·loca al mig d'aquesta rotllana aguantant amb les dues mans la corda. Quan el professor digui "POP!!" aquest començarà a fer girar la corda en el sentit de les agulles del rellotge i a ran de terra. Els infants han d'evitar ser tocats per la corda i per això hi saltaran per sobre. A l'infant que sigui agafat pel POP (tocat per la corda) se li resta una vida de les tres que cadascun té al principi. Guanya el darrer que és tocat pel POP.

ELS GATS I ELS RATOLINS

EDAT: 5 anys

TIPUS DE JOC: reflexos, atenció, córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Segrià

NOMBRE DE JUGADORS: 4-20

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Dos equips en fila un davant de l'altre però a distància, uns seran els gats i els altres els ratolins (cada equip té la seva casa). El que dirigeix el joc diu: "els gats van fer 3 passes de granota", i els que fan de gats han de desplaçar-se cap endavant com unes granotes, tantes passes com s'ha dit. També es pot dir: "Els ratolins van fer 5 passes de puça"... Se segueix el joc utilitzant els animals i la manera com es desplacen. Al final, la fila dels gats i la dels ratolins queden davant per davant. És llavors quan el monitor diu: "Rtolins, a casa!" i els ratolins han de girar cua i tornar al seu lloc d'inici, i és llavors que els gats els han d'aconseguir, els que són agafats passen a ser de l'equip contrari. també el monitor pot cridar: Gats, a casa!", o "Gats, a caçar!" o "Ratolins, a caçar".

ELS QUATRE CANTONS

EDAT:

TIPUS DE JOC: atenció i córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Garrotxa

NOMBRE DE JUGADORS: 5

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un dels jugadors para i els altres se situen als quatre angles d'un quadrat dibuixat a terra. El joc consisteix en anar intercanviant els seus llocs els quatre jugadors, mentre el del mig (el que para) intentarà col·locar-se en algun angle mentre els altres efectuen els canvis. El que queda sense lloc, para.

JOC DE CROMOS

EDAT:

TIPUS DE JOC: cromos

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsona

NOMBRE DE JUGADORS: 5-10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Abans es feia col·lecció de cromos. Per tenir-ne més, es jugava amb els repetits. Es posaven en un terra llis i amb el palmell de la mà s'havien de girar donant cops a terra.

JOC DE LES ESTÀTUES

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: 5-10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: És una botiga d'estàtues. Hi ha un botiguer, un comprador i les estàtues. El botiguer toca les estàtues pel botó que les fa funcionar que és al cap. Les estàtues s'han de moure amb gràcia perquè el client les compri.

LES CINTES

EDAT: més de 6

TIPUS DE JOC: d'atrapar - sensoria

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: 5-10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: En el grup hi ha una venedora i una compradora (o un venedor i un comprador, o de sexes diferents) i els altres són cintes. La venedora diu a cau d'orella a les cintes el color que tenen (sense que ho senti la compradora). Té lloc el diàleg entre compradora i venedora. A continuació la compradora diu un color. El nen o nena que el té, surto corrent cap a un lloc prèviament determinat i torna a la "venda". La compradora intenta atrapar-lo i si ho aconsegueix abans de que arribi, el posa en un lloc determinat (està comprada). El joc acaba quan totes les cintes estan comprades.

GAT CEC

EDAT:

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Ucraïna

NOMBRE DE JUGADORS: 5-10

MATERIALS: mocador negre

DESCRIPCIÓ: Aquest joc té alguns noms: "El gat cec", "El vell Panas", "Ulls"... 1) El nombre ideal de jugadors és de 5, però també n'hi poden jugar 10. 2) Es fan tries per trobar qui farà de gat. 3) Els ratolins li tapen els ulls amb un mocador negre, després el gat ha de trobar un dels ratolins i pel tacte descobrir qui és. 4) Si el troba i endevina, el gat esdevé un ratolí enfadat i el ratolí sacrificat es convertirà en gat cec.

CAMPANETA NING-NING

EDAT: 5-12

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Garrotxa

NOMBRE DE JUGADORS: 5-10

MATERIALS: un objecte petit

DESCRIPCIÓ: Un dels jugadors para i amaga un petit objecte (que anomenarem "campaneta") mentre els altres estan amb els ulls tancats. Quan ja l'ha amagat canta:

Campaneta, ning-ning
jo la sé i no la tinc.

Els altres jugadors obren els ulls i comencen a buscar l'objecte amagat. El qui para només pot orientar-los dient: "fred", "calent", "que et cremes" si algun buscador s'allunya molt o s'apropa de la campaneta.

El qui la troba para i el joc torna a començar.

EL POP

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Itàlia

NOMBRE DE JUGADORS: 5-12

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Nombre mínim de jugadors: 5 Nombre ideal de jugadors: 12 A la "piovra" (el pop) s'hi juga així: un infant fa de "pop" i està al centre del pati mentre els altres infants estan de cara a ell. Els jugadors han d'anar a l'altra banda del "pop" que només es pot moure en una línia horitzontal. Quan un infant és tocat pel "pop" es converteix en "popet" que no es pot moure, però pot gronxar-se damunt les cames. Quan el "pop" ha tocat tots els jugadors, el primer que ha estat tocat fa de "pop".

LLOP MENJAFRUITA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Itàlia

NOMBRE DE JUGADORS: 5-14

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Al LLOP MENJA FRUITA hi poden jugar com a mínim cinc, però el número ideal és de 15 persones. Es fan tries per veure qui farà de llop. Els altres infants trien d'ésser una fruita cada u sense que el llop els senti; després les fruites s'han de posar en fila a unes 20 passes del llop. Aleshores el llop diu: "Toc Toc" i totes les fruites contesten: "Qui hi ha?" i el llop diu: "Sóc el llop menja-fruita" i les fruites contesten "Quina fruita vols?" i el llop diu una fruita a l'atzar. Si entre els infants n'hi ha un que sigui la fruita que ha dit el llop, s'ha d'escapar i el llop l'ha d'atrapar. Si l'atrapa aquest farà de llop, si no, continuarà fent de llop el mateix d'abans.

FAZZOLETTO PEO PEO

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Itàlia

NOMBRE DE JUGADORS: 5-14

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Nombre mínim de jugadors: 5. El nombre ideal de jugadors és 14. Primer de tot es fa una rotllana de nens i nenes i es compta per veure qui començarà. El qui li toca agafa un mocador

de paper o de roba i comença a donar voltes al voltant dels infants que estan asseguts a terra en rotllana. Els que són al cercle comencen a cantar. El nen que gira al voltant ha de posar el mocador darrera l'esquena d'un dels de la rotllana sense que aquest se'n adoni. El que ha rebut el mocador darrera l'esquena s'ha d'aixecar i córrer cap a l'esquerra mentre l'altre que ha deixat el mocador ho fa cap a la dreta. Qui arriba primer al lloc del que ha agafat el mocador, guanya.

HE PERDUT UN MOCADOR

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS: 5-20

MATERIALS: un mocador

DESCRIPCIÓ: És un joc americà de 'deixar caure el mocador' (semblant al joc romanès 'Am pierdut o batistuta'). Els infants s'agafen les mans en cercle. Un dona voltes al cercle amb un mocador, el deixa caure damunt d'un altre que ell ha triat i continua corrent. El nen o nena triat corre en direcció contrària. El primer que arriba al lloc vacant s'hi queda i l'altre agafa el mocador per al següent torn.

CAMPS

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: 5-20

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: Es fan dos grups de jugadors. Els capitans dels equips des d'una distància de 3 metres, caminen pas a pas dient or, plata, or, plata... fins que el primer trepitja el peu de l'altre, i aixó li dona dret a triar primer el jugador que vol en el seu equip.

Quan ja han fet la tria es divideixen el camp en dos parts i els d'un equip tiren la pilota als de l'altre equip procurant agafar-la. Si no l'han agafada llavors un membre de l'equip va a l'altre grup.

Hi ha versions poc clares d'aquest joc.

EL MAR

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: 5-20

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un parell de nens es donen les mans i es miren cara a cara. Tots els altres nens fan una filera agafats per la cintura. Passen per sota els braços del parell de nens anterior i canten la cançó. Quan arriba l'últim nen de la filera, es queda i li fan la pregunta: -Qu t'estimes més or o plata? Segons el que respon, es col·loca darrera d'un d'ells. Quan ja ha passat tota la filera, fan força a veure quin bàndol guanya.

EL PARE CARBASSER

EDAT:

TIPUS DE JOC: atenció

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: 5-20

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un grup numerat de l'u fins a l'últim i un que fa de pare carbasser. Comença dient el pare carbasser:

-El pare carbasser quan va morir va deixar sis carbasses.

El nombre sis ha de dir:

-Sis no set.

I així anar seguint la cadena fins que un està distret. El que es distreu paga penyora.

Aquest joc és un exercici d'atenció.

EL QUADRAT

EDAT:

TIPUS DE JOC: bales

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Bages

NOMBRE DE JUGADORS: 5-20

MATERIALS: bales - una de més gran

DESCRIPCIÓ: Es disposen les bales dins un quadrat dibuixat al terra. Poden jugar tants nens com vulguin. Cadascú col.loca una bala dins el quadrat i llencen fins a una ratlla la carrumba. Inicia el joc qui queda més a prop de la ratlla. A continuació i segons l'ordre llencen la carrumba amb l'objectiu de treure les bales del quadrat. Les que treus te les quedes. Quan s'han tret totes es torna a començar. També es pot jugar intentar eliminar al contrari si amb la teva carrumba toques la seva. Si en intentar treure del quadrat una bala la carrumba et queda a dins has de posar al quadrat una altra bala i tornes a tirar desde la ratlla. Si treus una bala continues fins que falles.

JOC DEL TELÈFON

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: 5-20

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: 1a versió Es posa el grup en filera i el de davant de tot diu una paraula al del darrere i aquest la diu al de més endarrere, i així fins a arribar al final. Després cada un repeteix la paraula que ha entès. 2a versió Es pot fer el mateix, per en comptes de dir-ho de paraula, es fa amb gestos. Només pot mirar el que ha de transmetre el missatge i els que ja l'han transmès.

LA BOÎTE

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: França

NOMBRE DE JUGADORS: 5-20

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: Un xuta la pilota i mentre el llop va a buscar-la, tots els altres van a amagar-se. Quan el llop en veu un crida: « 1, 2, 3, vista la Melània (per exemple)». Per salvar el que està prè, cal xutar la pilota sense ser vist.

PASSAR L'ANELL

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: 5-20

MATERIALS: un anell o qualsevol altre obj

DESCRIPCIÓ: És un joc ideal per fer en dies de pluja. Tota una colla de nens en renglera i amb les mans en posició de resar esperen que el qui passa l'anell, els hi deixi a les seves mans. Quan ja l'ha deixat a les mans d'algú, canta: Pica martell endevina qui té l'anell El que li toca endevinar-ho diu una persona. Si l'encerta passa l'anell, sinó paga penyora.

EL PONT DE PEDRA

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS: 5-20

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest joc probablement té un "parent" a cada país. L'anglès és "London bridge is falling down". El joc simbolitza el desig dels infants de créixer i esdevenir adults bons i forts. Dos nois alts estan drets un davant l'altre amb les mans enlaire formant una mena de porta (o u n arc). Els altres es mouen en filera mentre canten: The stone bridge broke down... Quan acaba la cançó els dos que aguanten la porta abaixen les mans i capturen un "presoner" al qual demanen que triï un dels dos de la porta. Es col·loca llavors darrere del seu favorit, incrementant la solidesa del "pont" . El joc continua fins que tots han triat. Ara es divideixen en dos equips i es dibuixa una línia a terra entre ells. Cada un s'agafa a la cintura del que té al davant i els dos de la porta s'agafen les mans. Cada fila estira l'altra. L'equip que traspasa la ratlla perd la partida.

CUIT AMAGAR

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS: 5-20

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: A este juego jugamos entre cinco y veinte personas. Un chico la rifa y al que le toque se la queda. El que se la queda cuenta hasta cincuenta despacio o hasta cien deprisa mientras los demás chicos se esconden. Cuando el que se la queda ve a alguien corre al lugar donde ha contado y dice:"Por... (el nombre de la persona que ha visto)". El último en ser encontrado puede

salvar a todos si consigue llegar hasta el lugar donde se cuenta sin ser visto por el que se la queda. Para ello llega y dice: "Por mí y por todos mis compañeros". En este caso el juego se repite y se la queda el mismo. En caso de que el que se la quede localice a todos los jugadores se la queda el primero en ser visto.

X 15

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: 5-20

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Després de decidir el qui para aquest es posa amb els ulls tancats i amb les mans en creu. Tots els altres jugadors han de tocar-lo i quan el que para comença a comptar fins a quinze al revés (15,14,13,.....0) tothom s'amaga. Quan ha arribat al zero tothom i ha d'estar amagat. Llavors el que para obre els ulls i comença a buscar als seus companys però només es pot moure del seu lloc fent un pas endavant, un pas enrera, un pas a la dreta o a l'esquerra. Llavors va dient el nom dels que va veient. Quan arriba el moment que ja no veu ningú més crida: Ja podeu sortir! i tothom surt. Aleshores aquells que han estat vistos s'enganxen de les dues mans del qui para com fent una cadena i l'ajuden buscar la resta. Guanya l'ultima persona que aconsegueix no ser vista. Es reinicia el joc i llavors para el primer que ha estat vist.

TINC UN CLIP

EDAT: >10

TIPUS DE JOC: atenció

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: 5-20

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El joc és una mica complicat d'explicar per escrit... Per tant l'explicarem de dues formes diferents:

1. Primer intent

Els jugadors seuen en rotllana.

S'escull algú que comença i diu: Tinc un clip,

I el tercer respon: un clip.

El quart i el cinquè jugadors diuen, un rere l'altre: tinc un clip,

El sisè i el setè pregunten: un què?

El vuitè i el novè responen: un clip.

El desè, l'onzè i el dotzè diuen: tinc un clip ...

El joc continua fins que algú s'equivoca, i qui s'ha equivocat, paga penyora. Evidentment si tots el jugadors han dit la seva frase quan correspon, es torna a començar.

2. Segon intent

Tenim tres frases. Per explicar-ho associarem una frase a una imatge:

- Tinc un clip: O

- Un què? : X

- Un clip: +

El jugadors seuen en rotllana. Per torns, cadascú diu una frase. La dinàmica funciona de la següent forma:

O X + O O X X + + O O O X X X + + + O O O O ...

Quan algú s'equivoca, paga penyora.

AGAFA'T-HI FORT

EDAT:

TIPUS DE JOC: força

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS: 5-8

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: És un joc que he inventat jo mateix. Ara us explicaré les instruccions per jugar-hi. Han de ser de 5 a 8 jugadors. Es comença agafant-se fort a un pal o un arbre. Aleshores els altres intenten fer-te sortir del pal. Si ho aconsegueixen, guanyen ells, si no, guanya el que estava aferrat al pal. Aleshores torna a començar.

ELS CINC CANTONS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Portugal

NOMBRE DE JUGADORS: 6

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: OBJECTIU: Intercanviar-se els llocs procurant que no els el prengui el del mig.

DESENVOLUPAMENT: Cinc jugadors es col·loquen als cinc cantons dibuixats prèviament a terra i un es col·loca al mig, el qual demanarà foc. Si li diuen que no, anirà a demanar-ne a un altre. Si li diuen que sí, va cap al mig a demanar foc. En aquest moment, els altres intercanvien els llocs entre ells, però el del mig intenta arribar al lloc d'algun que estigui distret.

CACERA DINTRE L'AIGUA

EDAT:

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Austràlia

NOMBRE DE JUGADORS: 6

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El joc es desenvolupa a l'aigua. Calen sis persones. Una d'elles para. Aquesta ha de caçar les altres a l'aigua. Quan atrapa algú, aquest o aquesta ha de sortir. El que queda darrer

guanya.

CAVALL FORT

EDAT:

TIPUS DE JOC: coordinació

PROCEDÈNCIA: Xile

NOMBRE DE JUGADORS: 6-10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: En aquest joc es coordina el salt, l'equilibri, la força. Els equips sortegen qui comença saltant; els components de l'equip perdedor es col·loquen en fila tots units entre sí (drets, amb les cames separades, el tronc inclinat i amb el cap entre les cames del company de davant) enfront del jugador que controla el joc que es col·loca recolzat en una paret per tal d'aguantar el "cavall fort". L'equip que salta ha d'intentar fer-ho sobre les esquenes del "cavall fort", saltant d'un en un. Regles: - Cada saltador ha d'evitar tocar a terra amb algun dels seus peus. - El cavall ha d'aguantar el pes dels seus rivals. - Si un saltador toca a terra, els equips canvien de lloc. - Si un cavall es plega i perd la posició, es reinicien els salts. - Quan tot l'equip ha saltat, el que controla el joc compta fins a 11. - Si els cavalls no aconsegueixen aguantar el pes, perden i continuen fent aquesta funció. - Si després d'haver comptat fins a 11 han aguantat els genets, es canvie els papers.

PASSIS PERSEGUITS

EDAT: de 8 a 12

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Orientall

NOMBRE DE JUGADORS: 6-10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors, entre 6 i 10, es col·loquen darrere una línia de fons i han d'arribar a l'altrta situada a 15 o 20 metres. Enmmig es col·loca un jugador perseguidor. Els jugadors comencen la cursa passant-se la pilota uns a altres, el perseguidor intenta tocar-los. Tots han d'haver rebut i passat almenys un cop. VARIANTS: 1.- El perseguidor només pot tocar al qui té la pilota. 2.- S'han de fer un nombre de passis determinat.

TU ETS EL LLOP

EDAT: >3

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Cerdanya

NOMBRE DE JUGADORS: 6-15

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els nens estan en rotllana. El que dirigeix el joc (pot ser un nen-a) va dient a cada nen el nom d'un animal a cau d'orella. Nomès a un nen li diu: "Tu ets el llop". Els nens comencen a caminar en rotllana, sense córrer. El llop decideix el moment de sortir de la rotllana i comença a atrapar els nens que surten corrents. El llop els ha d'atrapar a tots.

DAMES I CAVALLERS

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Itàlia

NOMBRE DE JUGADORS: 6-16

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Jucadors minims: 6 (3 mascis e 3 femmine) Jucadors ideals: 16 (8 mascis e 8 femmine) A dame e cavaliere si juga cosí: i mascis stanno da una parte e le femmine da un'altra. Un maschio va da una femmina e le fa un inchino; se la femmina accetta il maschio allora deve inchinarsi anche lei, se invece non lo accetta deve girarsi di schiena. I bambini che si accettano 3 volte diventano una coppia; allora insieme alle altre coppie fanno un ponte dove devono passare sotto i bambini che non sono stati accettati.

GALLINA, POLLETS, GUINEU

EDAT: 8-12

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: França, Bèlgica, Suïssa, Quebec

NOMBRE DE JUGADORS: 7-17

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Objectiu del joc:

Gallina: Protegir els seus polls

Guineu: Atrapar els polls

Polls: Córrer per evitar set tocats per la guineu.

(és una variant millorada del joc de córrer i atrapar)

Desenvolupament: La gallina té com a objectiu protegir els seus pollets i la guineu els ha de tocar. Quan un poll ha estat tocat per la guineu, esdevé guineueta. La guineueta no pot tocar però ha de bloquejar.

Quan ja no li queda cap poll a la gallina, la poden tocar.

A aquest joc, s'hi pot jugar afegint vides als polls. Si un poll és tocat un cop, només té una cama, al segon no té braços i al tercer ja esdevé guineueta.

La guineu no pot tocar el mateix poll dos cops seguits.

PITXI

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: 7/equip

MATERIALS: una pilota de futbol i 5 bander

DESCRIPCIÓ: Es fa servir una pilota de futbol i 5 banderins (rodes, cercols...) per tal de delimitar les bases. Es distribueixen les bases formant un pentàgon d'uns 10 metres de costat. L'equip que "bateja" se situa a la sortida, l'altre equip dispersat per tot el camp. Tocant al punt de sortida se situa el "pitxi" en un cercol. El "pitxi" envia la pilota amb el peu al primer "batejador". Aquest ha d'enviar la pilota d'un cop de peu al camp de joc. Després iniciarà la cursa cap a la primera base. L'objectiu és de realitzar un recorregut complet, però pot aturar-se a qualsevol base. Els jugadors de

l'altre equip han de recuperar la pilota i fer-la arribar al pitxi". Quan el pitxi té la pilota crida: "Pitxi!", si el jugador que corre es troba entre base i base queda eliminat. Si la pilota és agafada al vol, també queda eliminat. En tot cas, el pitxi inicia la seva acció amb el segon jugador. Quan aquest jugador inicia la seva cursa, el primer jugador, si no està eliminat aprofita el llençament del segon jugador per acabar el seu recorregut. Si un jugador aconseguix de fer una cursa completa (recórrer totes les bases sense interrupció) salva un dels jugadors eliminats. Quan un equip es queda sense jugadors perquè han quedat eliminats, o bé cada cert temps, es canvien els papers.

A FER AMICS

EDAT: totes

TIPUS DE JOC: integració

PROCEDÈNCIA: Perú

NOMBRE DE JUGADORS: 8 o més

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els infants corren i salten lliurement i a un senyal del monitor, s'agrupen per parelles i continuen saltant agafats. Al següent senyal, canvien de parella, però la consigna és que no es pot repetir parella. Si hi ha un nombre senar de jugadors, encara millor, perquè el qui quedi desaparellat rebrà un "càstig" al final: cantar, ballar, dir un embarbussament, etc.

LA BOMBETA

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: salt, memòria i empaitar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Baix Llobregat

NOMBRE DE JUGADORS: 8-12

MATERIALS: guix

DESCRIPCIÓ: Es pinta una bombeta a terra. Al casquet es posa el burro, a qui el rei ha dit un nom del tema que s'ha decidit. Salten per sobre i entren a la bombeta dient un nom del tema (per exemple marques de cotxes) si es la que sap el burro canvi de burro i comencem de nou. Si salten tots i ningú falla. llavors quan el rei diu bombeta (pot enganyar amb d'altres paraules) el burro ha d'enxampar algú abans que surti de la bombeta. Si ho aconseguix canvi, sino continua el burro i canvi de tema.

THE QUEEN'S STOLEN STEPS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS: 8-14

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest joc incita els infants a arribar on hi ha el qui para i a prendre-li el lloc. Hi poden participar de 8 a 14 infants. Trien una reina. Aquesta s'estarà girada i de cara a una paret o a un arbre. A una distància d'uns vint metres hom dibuixa una línia a terra. Els jugadors començaran des d'aquí i aniran cap al lloc on és la reina. Han de fer "passes furtives", és a dir, anar cap a la reina només quan aquesta està girada d'esquena. Si la reina atrapa algú movent-se, quan ella es giri, aquests hauran de tornar al su lloc de sortida. Els infants han de ser prou llestos per aconseguir d'arribar al lloc de la reina, tocar-la i prendre-li el lloc sense ser vistos. Per l'altra banda, la reina ha

d'intentar mantenir la seva posició enxampant algú movent-se. Ha d'estar girada (de cara a l'arbre o a la paret) per espais de temps més llargs o més curts.

PAL

EDAT:

TIPUS DE JOC: equip

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: 8-14

MATERIALS: dos pals

DESCRIPCIÓ: Es divideix el camp en dues meitats dibuixant en el centre una línia. Cada equip ocupa una meitat del terreny i a la seva meitat col·loca un pal i assenyala un espai com a presó on portar els presoners de l'altre equip. L'objectiu del joc és aconseguir el pal de l'altre equip i portar-lo fins el propi camp, però respectant unes regles. Si un jugador trepitja en camp contrari pot ser capturat per un jugador de l'altre equip només que el toqui. Tot jugador capturat és traslladat a la presó. Els jugadors presos poden ser alliberats si un jugador lliure dels seu equip arriba fins a la presó i els toca. Guanya l'equip que aconseguix de portar el pal de l'equip contrari fins el seu camp.

EL RELLOTGE

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: relleus

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: <10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es distribueixen en equips. Els jugadors es col·locaran un darrere l'altre asseguts a terra i se'ls assignarà un nombre a cada un, començant pel primer jugador, el dos al segon, etc. Els equips prenen posició en forma de cercle, col·locant-se els primers jugadors al centre del cercle i la resta de la fila, en diagonal cap a l'extrem del cercle. El mestre diu un nombre i el jugador de cada equip que el tingui, s'aixeca i surt corrent, passant per darrere de tots els de l'equip contrari fins a tornar al seu lloc. El jugador que primer completa el recorregut aconseguix un punt per al seu equip. NOTA: Aquest joc es pot combinar perfectament utilitzant sumes, restes, divisions o multiplicacions (segons l'edat dels jugadors). D'aquesta manera els jugadors realitzen una operació matemàtica el resultat de la qual serà el nombre del jugador que sortirà corrent.

LA SERP

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: <10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es distribueix els jugadors per equips. Cada equip pren posició per darrere de la línia de sortida, col·locats un darrere l'altre, drets, amb les cames separades. El primer jugador passa la seva mà dreta per entre les seves pròpies cames agafant la mà esquerra del company que està en segon lloc. Aquest, al seu torn, passa la seva mà dreta per entre les cames agafant el tercer company i així successivament. Quan tots els equips estan en posició de sortida i col·locats correctament,

s'hauran de desplaçar tan depressa com puguin fins un senyal col·locat uns quants metres davant de cada equip. Han de donar la volta a aquest senyal i tornar al punt de sortida. Guanya l'equip que recorre el trajecte en menys temps i sense que cap dels seus membres no es deixi anar.

ELS VAMPIRS

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS: <10

MATERIALS: paper, cartolina...

DESCRIPCIÓ: Objectius: Aconseguir una relació més bona entre els nois i noies. Aconseguir que els nois i noies assoleixin una capacitat d'observació sobre el que passa al seu voltant. Durada: El temps de durada es variable, però és convenient jugar-hi en una acampada. Preparació: Cal dibuixar en el paper continu un cementiri amb tantes tombes com persones hi juguin i penjar-lo en un lloc on tothom el pugui veure. Escriure tots els noms dels participants en trossos de paper i per l'altre costat i d'un altre color escriure el nom d'un altre dels participants (és millor fer-ho en trossos de cartolina, i cal procurar que no coincideixin dues persones, és a dir, que si a en Pere li toca la Maria, que a la Maria no li toqui en Pere). Joc: Se suposo que tots som vampirs i hem de matar la persona que ens ha tocat mossegant-li el coll. Només es pot matar si no h ha testimonis davant, és a dir, que ningú no vegi com et mosseguen. Quan un mor, ha d'apuntar el seu nom al cementiri i lliurar el paper al qui l'ha matat. Si dues persones s'han de matar mútuament, moren totes dues (al principi es pot evitar, però a mesura que va morint gent és inevitable). Quan un es queda sol amb la seva víctima, aquesta no pot córrer. El joc acaba quan només queden dues persones que, lògicament, s'hauran de matar mútuament. Variants: Es pot permetre que hi hagi un testimoni. Es pot permetre de mossegar mentre es dorm, etc . Notes: La mossegada, lògicament és metafòrica, no cal pas mossegar de veritat.

LA CRESTA I EL TÚNEL

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: <10 per eq

MATERIALS: 1 pilota/equip

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es distribueixen en equips. Cada equip pren posició per darrere de la línia de partida, col·locats un rere l'altre, drets amb les cames separades. El primer jugador té una pilota. A un senyal del professor, el primer jugador passa la pilota per sobre el cap, aquest la passa al tercer i així successivament. Quan la pilota arriba al darrer jugador, l'agafa i amb ella entre les mans passa caminant de quatre grapes entre les cames dels companys, i es col·loca en primera posició (provocant que tot l'equip es mogui una mica enrere), i comença altre cop el cicle passant la pilota per sobre el cap. Guanya l'equip que completi primer el cicle, arribant a la posició inicial.

LA PILOTA INQUIETA

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: <10/equip

MATERIALS: 1 pilota/equip

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es distribueixen en equips. Cada equip pren posició per darrere de la línia de sortida, col·locats drets, un darrere l'altre. El primer es col·loca una pilota petita entre les cames, prement-la amb els genolls. A un senyal del professor, el primer jugador es desplaça saltant o caminant, sense que li caigui la pilota, fins un pivot col·locat a uns metres davant de cada equip. Passa al seu voltant i torna per passar-li la pilota al segon jugador, el qual repeteix el recorregut. Guanya l'equip els components del qual realizin l'esmentat recorregut en menys temps i sense que els hagi caigut la pilota.

LA CREMA

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: <10/equip

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: Es fan dos grups separats per una línia imaginària i es dona una pilota de goma petita a un dels dos equips, triat per sorteig. Més tard es llencen la pilota un equip a l'altre, aquell a qui toca la pilota queda eliminat, però el que l'agafa amb la mà té una vida, si el toquen pot continuar jugant un cop més o salvar a un altre de l'equip. Guanya el qui aconsegueix deixar l'altre equip sense cap membre.

L'ONA

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: <10/equip

MATERIALS: 1 pilota/equip

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es distribueixen per equips. Cada equip pren posició per darrere de la línia de partida, col·locats un darrere l'altre, drets amb les cames separades. El primer té una pilota. A un senyal de professor, aquest jugador passarà la pilota al segon per entre les cames. Aquest l'agafarà i la passarà al tercer per sobre el cap, el tercer la passarà al quart per entre les cames i així successivament. Quan el darrer agafa la pilota, es desplaça corrent cap a la primera posició (provocant que tot l'equip es desplaci una posició enrere), començant altre cop el cicle. Guanya l'equip que completa primer el cicle, arribant a la posició inicial.

CAÇA EN CADENA

EDAT:

TIPUS DE JOC: d'atrapar

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: <3

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es distribueixen lliurement per l'espai. Un d'ells fa de "caçador". Aquest ha d'atrapar els altres d'un en un. Quan atrapa al primer, ha de perseguir els altres amb

aquest agafat de la mà (no es pot deixar) formant una cadena de dues anelles. Quan la cadena en tingui quatre, es dividiran en parelles (dos per una banda i dos per l'altra), que al seu torn aniran a atrapar altres jugadors. I així successivament fins que queda un únic jugador lliure, que serà el guanyador. NOTA: A vegades, en aquest joc, sorgeixen problemes entre nens i nenes, quan s'ha de dividir la cadena en dues parelles, a causa que els nens volen anar amb nens i les nenes amb nenes. Quan apareix aquesta situació, se sol col·locar els dos primers que van formar la cadena, junts i el 3r i el 4t formant una altra parella.

PACMAN (1)

EDAT: 0-1

TIPUS DE JOC: d'atrapar

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: <3

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es distribueixen lliurement per l'espai. Mentre els altres estan drets, un dels jugadors (Comecocos) es col·loca de quatre grapes i empaita els altres intentant agafar-los i fer-los caure. Cada cop que un jugador cau o toca el terra amb qualsevol part del cos que no siguin els peus, és considerat "comecocos" i passa a atrapar als altres. I així successivament, fins que queda un sol jugador dret, que es considera el guanyador.

CAÇADORS I LLEBRES

EDAT:

TIPUS DE JOC: d'atrapar

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: <4

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es divideix el grup en dos equips del mateix nombre de components (en cas de ser un grup senar, un dels jugadors tindrà 2 vides). Un equip se distribueix lliurement pel lloc destinat al joc (llebres), mentre que l'altre es col·loca en un extrem del lloc, situats en fila i organitzats en un ordre de sortida (caçadors). A l'ordre del mestre, un "caçador" sortirà corrent a buscar una "llebre" qualsevol, intentant atrapar-la. Un cop atrapada la llebre queda eliminada momentàniament del joc, i el caçador torna al lloc de sortida a donar la mà a un altre caçador que farà el mateix. Un cop atrapades totes les llebres, s'intercanvien els papers (els caçadors passen a ser llebres i viceversa), repetint el joc. Es pot cronometrar el temps que triguen els caçadors a atrapar les llebres, i un cop tots dos equips han estat caçadors, es comparen els temps i guanya l'equip que ha trigat menys a atrapar l'altre.

ÀNGELS I DIMONIS

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: Nocturn

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Osona

NOMBRE DE JUGADORS: > 10

MATERIALS: espelmes, lot o llum butà.

DESCRIPCIÓ: Aquest és un joc de nit que cal jugar en un terreny pla, un xic apartat de la llum de

les cases perquè la fosca sigui el màxim possible. Els jugadors es divideixen en dos bàndols: uns són els àngels i els altres els dimonis. Al mig d'un costat del camp de joc s'hi situa el cap dels àngels que custòdia la vida representada en la flama d'un ciri o espelma. Just al l'altra banda del camp un lot encès o llum de butà ben suau representa la glòria. Escampats estratègicament pel mig del terreny de joc, quiets i amatents es situen els dimonis ben quiets intentant no ser vistos i cobrir el màxim de terreny. La missió dels àngels és d'arribar a la glòria amb la seva espelma (vida) encesa. La dels dimonis és aprofitar el camuflatge de la fosca, la quietud i el silenci per apagar, d'un bufet, la vida de l'àngel que, confiat, passa a prop seu.. Qui li hagin llevat la vida a d'anar a encendre l'espelma on es troba l'àngel custodi i tornar a començar el recorregut. Quan tots aconseguixin arribar a la glòria els dos bàndols es canvien els papers i torna a començar el joc.

PIM, PAM, PUM

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelona

NOMBRE DE JUGADORS: > 3

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es col·loquen en rotllana, sense agafar-se, menys un que para al mig de la rotllana. Aquest, amb el braç estirat, assenyalant-los amb el dit, va donant voltes a poc a poc fins que en un moment donat, tot apuntant un dels jugadors, diu: "PIM!". El jugador assenyalat diu: "PAM!" i es deixa anar a terra, com si caigués. Immediatament, un dels que estan al costat d'aquest darrer, diu "PUM!" i el que és a l'altre costat, que ho diu més tard o no arriba a dir-ho serà qui pari.

El joc ha de ser molt ràpid.

PASSEIG ENTRETINGUT

EDAT: >4

TIPUS DE JOC: Concentració

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Osona

NOMBRE DE JUGADORS: > 4

MATERIALS: Cap

DESCRIPCIÓ: Tots els participants s'apleguen al costat del qui porta el joc i comencen a caminar. El conductor explica una història, que prèviament s'ha preparat, i aprofita el moment de dir un número per començar un compte enrera (ex. "... de manera que quan foren les deu, nou, vuit.....") que els demás participants aprofitaran per amagar-se on no puguin ser vistos. Un cop acabat el compte enrera tots els que no ho han pogut fer queden eliminats. Seguidament es reuneixen altra vegada i continuen passejant i escoltant la història fins que, allà on s'avingui amb el guió, es comenci un altre compte enrera, ara però, una unitat inferior al d'abans (ex.: "... i els digué que anessin a comprar nou, vuit, set...."). Es va repetint aquesta dinàmica fins que només queda per enxampar un participant que esdevé el guanyador del joc. Si el joc es desenvolupa en un circuit que no sigui circular cada vegada que es fa el compte enrera canvia l'entorn i el temps per amagar-se és mes curt. Això repercuteix en l'emoció i diversió del joc.

ELS ÀNGELS DE L'INFERN

EDAT: de 8 a 12

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: França, Bèlgica, Suïssa, Quebec

NOMBRE DE JUGADORS: > 7 parell

MATERIALS: 1 pilota i un guix

DESCRIPCIÓ: Terreny: Interior/Exterior

Per 4 jugadors per equip

Llargada del terreny: 8,40 m.

Amplada: 4 m. (mínim, però cal respectar les proporcions del terreny). Entre les dues parts hi ha un espai de 40 cm (vegeu esquema). Cal afegir 1 m de llargada per banda per cada 2 jugadors de més per equip.

Desenvolupament:

Hi ha un equip a cada costat de la xarxa. Cal que els jugadors d'un equip facin com a mínim 2 passes abans d'enviar la pilota a un jugador de l'equip advers.

Si la pilota toca un jugador, aquest passa a formar part de l'altre equip.

L'objectiu del joc, doncs, és no deixar-e tocar per la pilota, ja que es perd els companys. Si la pilota surt de la zona de joc, l'equip que l'ha tocada per darrer cop la perd.

PETANCA

EDAT:

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: >1

MATERIALS: 2 boles/jugador + 1 b. petita

DESCRIPCIÓ: Es traça una línia a terra. Des d'allà es tira la bola petita. Després cada jugador tira, per torn, una de les seves boles intentant que quedi tan a prop de la petita com sigui possible. Quan tots han tirat la primera bola, repeteixen torn per tirar la segona. Aquell jugador que hagi tirat una bola més a prop de la petita guanya el joc.

EL HINQUE

EDAT:

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: >1

MATERIALS: un pal amb punxa

DESCRIPCIÓ: Es feia una marca a terra i a una certa distància es traçava una línia. Els jugadors tiraven des de la línia intentant clavar el pal en el blanc.

TABAS

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: >1

MATERIALS: ossets de xai

DESCRIPCIÓ: S'agafaven cinc ossets, un d'ells es feia servir per tirar-lo a l'aire. Els altres es col·locaven a terra. Per torna els jugadors en tiraven un a l'aire i intentaven col·locar la resta en una determinada posició, primer d'un en un, després de dos en dos, etc. Per tal que una jugada fos vàlida, a més a més havien d'evitar que l'osset llançat a l'aire toqués a terra. Quan un jugador fallava, cedia el torn als següent.

LES OLIVES

EDAT:

TIPUS DE JOC: apostar

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: >1

MATERIALS: olives negres i verdes

DESCRIPCIÓ: Es tiren enlaire amb la mateixa mà dues olives, una de verda i una de negra.

Prèviament s'ha apostat a veure quina caurà primer. Si surt la que hem dit, guanyem l'aposta, en cas contrari, la perdem

EL PINCHO CALÉ

EDAT:

TIPUS DE JOC: dibuixat a terra

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: >1

MATERIALS: un pal amb punxa per jugador

DESCRIPCIÓ: Hom dibuixava un cercle a terra. Per torn, cada jugador tirava el seu pal intentant que es clavés dintre del cercle. Si algú fallava, el jugador deixava el seu pal tombat dintre del cercle i els altres tiraven els seus per treure'l fora. Aquell que el treia, el llançava tan lluny com podia.

Llavors havia de clavar el seu propi pal deu cops al cercle, abans que l'amo del pal llançat l'anés a buscar, en tornés i el claves dintre el cercle tres cops.

BÀRMAN

EDAT: >4

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >1

MATERIALS: taula, gots

DESCRIPCIÓ: Agafarem una taula (rectangular) i prenent com a base l'amplada (part més curta) la dividirem en tantes parts com vulguem. A cada part li correspondrà una puntuació, com més amunt estigui la part més punts tindrà. Tot seguit agafarem un got de plàstic i l'omplirem una mica més de la meitat amb aigua. El joc consisteix en que hem de fer relliscar el got per damunt de la taula (llençar-lo) i allí on es pari (part) serà la puntuació que obtindrà. Tant si el got cau fora de la taula com dins, és a dir, no manté la posició vertical el nen no obtindrà cap puntuació.

PLE D'AIGUA

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >1

MATERIALS: gots, ampolles, agulles, fular

DESCRIPCIÓ: Damunt d'una taula hi posarem una sèrie de gots. Aquests gots estaran junts. El got del grup estarà al mig i la resta al seu voltant. Els participants que en seran 2 per torn hauran d'omplir el seu got. Un dels participants portarà els ulls tapats amb un fular i alhora portarà l'ampolla d'aigua amb la qual haurà d'omplir el seu got. L'altre l'haurà de guiar fins la taula i dir-li si ha d'enretirar o allargar el braç, si ha de tirar a la dret

EL CAMBRER

EDAT: >5

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >1

MATERIALS: plats, gots, ampolles de plàstic

DESCRIPCIÓ: Dividim els nois en dos grups (A i B). Cada noi representa a un cambrer que té de portar les begudes fins a un lloc. La peculiaritat d'aquest joc consisteix en que el noi portarà a cada mà un plat (safata del cambrer) i en aquesta un got ple d'aigua.

CAIGUT DEL CEL

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >1

MATERIALS: globus

DESCRIPCIÓ: Tots els participants s'hauran de posar per parelles i esquena contra esquena. El joc consisteix en passar-se un globus ple d'aigua per damunt del cap tantes voltes com puguem.

PAS A PAS

EDAT: <5

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >1

MATERIALS: pilota de ping-pong, recipient

DESCRIPCIÓ: Posarem una sèrie de recipients en fila india (un darrera de l'altre) i el participant situat a una distància d'1 metre haurà d'introduir la pilota en aquests. Haurà d'anar introduint les pilotes per ordre, o sigui que quan hagi aconseguit introduir la pilota en el recipient nº1 llavors ho podrà intentar amb el nº 2 i així succesivament.

BUFA-PUNTS

EDAT: >4

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >1

MATERIALS: taula, paper, pilota ping-pong

DESCRIPCIÓ: Utilitzarem una taula rectangular i en un dels extrems (amplada) hi col·locarem una sèrie de pots aferrats amb l'obertura de cara a l'altre extrem. Els pots intentarem que estiguin centrats (ni massa a la dreta ni massa a l'esquerra). Cadascun d'ells tindrà una puntuació (més alta com més al mig es trobi). El joc a l'altre extrem hi haurà el participant. Aquest haurà de fer entrar una pilota de ping pong dintre d'un dels pots només amb l'ajut d'una forta bufada. Segons el pot on entri, obtindrà una puntuació o altra.

PUNTERIA

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >1

MATERIALS: dairis, farina, ampolles, aigu

DESCRIPCIÓ: Amb unes ampolles plenes d'aigua, dibuixarem a terra una diana. Només cal fer els cercles. Com a objecte per fer punteria tindrem preparades unes boles de farina. Per fer-les agafarem un full de diari, on hi posarem al centre una quantitat considerable de farina (ni massa ni poca), en acabat la tancarem ajuntant les 4 puntes del diari i enroscant-les entre si (no massa fort). Cada cercle tindrà una puntuació, així doncs, allà on caigui la bola aconseguirà la corresponent puntuació. La distància entre la diana i el llançador serà d'uns 2-3 metres.

EL PISTOLES

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >1

MATERIALS: espelmes, xeringues

DESCRIPCIÓ: Col·loquem unes espelmes en línia, les encenem i a una distància d'uns 50 cm es col·loca el participant. Aquest amb l'ajut d'un xeringues plenes d'aigua, haurà d'intentar apagar-les. En altres paraules, ha de fer punteria.

DINTRE!!!

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >1

MATERIALS: cartolina, pilota ping-pong...

DESCRIPCIÓ: El participant haurà de fer entrar una pilota de pingpong dins d'uns cercles. Cada cercle tindrà una puntuació diferent tot depenent del lloc on es trobi.

EL PAL

EDAT: >4

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Oiartzun. País Basc

NOMBRE DE JUGADORS: >1

MATERIALS: 1 pal d'uns 20 cm de llarg, terra o sorra i un

DESCRIPCIÓ: El primer que farem serà sortejar l'ordre de participació. Després enfonsarem el pal en una pila de sorra, de forma que s'aguanti be. Cada participant anirà retirant un pot de sorra, de manera que de mica en mica resultarà més difícil retirar-ne la teva porció sense que caigui pal, moment en què s'acabarà el joc i sabrem qui ha perdut.

PETECA

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Baix Llobregat

NOMBRE DE JUGADORS: >1

MATERIALS: cautxu i plomes per fer una peteca

DESCRIPCIÓ: El joc popular és molt simple, senzillament es tracta de que la peteca no caigui al terra. No es tracta de que l'altra falli, sino de que entre tothom que hi jugui evitar que aquesta caigui.

És un joc que exigeix un alt nivell de concentració, de seguiment de la peteca, d'estar-ne pendent del seu vol.

A nivell de joc popular poden inventar-se les regles que hom vulgui.

LA CRIDA DELS ANIMALS

EDAT: de 6 a 8

TIPUS DE JOC: d'atrapar - sensoria

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: >10

MATERIALS: fitxes

DESCRIPCIÓ: Es reparteix a cada alumne una fitxa on hi ha dibuixat un animal (elefants, gats, gossos i granotes). Es designa 4 alumnes, cada un d'ells amb una fitxa d'un animal diferent, que faran de "mare". Les mares se situaran a cada un dels angles de la pista. Al senyal del mestre, els alumnes van cap als angles. Quan es troben amb la mare, faran el soroll de l'animal que representa la seva fitxa, i la mare contestarà amb el seu. Si coincideixen, es col·locarà al costat de la mare, si no, s'adreçarà a buscar la que li correspon. Guanya el grup d'animals que abans hagi reunit tots els seus membres. Vairant: es pot afegir una fitxa que és la de "caçador". Aquest se situarà en un altre lloc de la pista, i quan algun animal emeti el seu so davant d'ell, perdrà una cama i haurà de continuar a peu coix.

EL CAÇADOR

EDAT: 4

TIPUS DE JOC: musicat

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: >10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Comença el joc tots asseguts en rotllana, menys el caçador, que es col·loca al mig i amb els ulls tapats. Els infants asseguts canten: "Tots els ocells que canten sense por s'amaguen quan arriba el cacador". El caçador toca un nen del cercle i li diu: "Ocellet, com cantes?". L'ocellet ha de fer, seguint la música de la cançó: "Piu, piu, piu, piu piu, piu, piu. piu piu piu piu, piu, piu, piu, piu piu piu. piu piu piu." El caçador, pel so de la veu, i ajudat per el reconeixement tàctil de les faccions de la cara, ha d'encertar el nom de "l'ocellet" que ha cantat. Si no l'endevina, tots li canten: "Ah! caçador que bades, no era ell, escolta bé com canta cada ocell". I així successivament fins que n'encerti algun. Quan el caçador aconsegueix encertar el nom del "ocellet" caçat, aquest passa a ésser caçador i continua el joc.

PAQUET DE POMES

EDAT: 5

TIPUS DE JOC: musicat

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: >10

MATERIALS: un mocador o similar

DESCRIPCIÓ: Hi ha un jugador que dirigeix el joc; la resta obeeix les seves ordres. Tots els jugadors es distribueixen per l'espai de manera arbitrària, guardant certa distància entre ells; ni massa junts, ni massa separats. El que fa de capità crida, per exemple: Pomes de 2! Llavors els infants s'agrupen formant les "pomes" tal com s'ha manat. Un cop tenim les pomes agrupades, canten i ballen al ritme de la cançó segons les pomes manades pel capità. En aquest cas diríem: Dos pomes té el pome, de dos una... Quan s'acabi de cantar, el capità variarà l'ordre i dirà: Pomes de 3! Pomes de 8!, etc. i així fins que es cansen. Tots els jugadors s'esforçaran a formar part d'una poma i no ser els últims d'aconseguir-ho.

ELS CONILLS ALS SEUS CAUS

EDAT: 4

TIPUS DE JOC: motriu

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: >10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors s'agrupen de tres en tres. Dos d'ells es donen les mans i formen un cau; el tercer es col·loca dins del cau, és el conillet. Hi ha un jugador, que també és un conill, però aquest no té cau. A un senyal del director del joc, tots els conills surten dels seus caus i van saltironant amb el conillet solitari; si volen poden anar fent cantarelles: laralarilo la la... Els caus també poden giravoltar sense moure's de lloc. A un altre senyal (per exemple: el tret d'un caçador), els conills s'afanyen a ficar-se dins el cau; el qui no en tenia, de cau, ha de procurar de trobar-ne un. Ara, un altre infant farà de conill solitari. Els conillets no han d'estar sempre enganxats als caus, al contrari, han de mirar de ser una mica atrevits per donar més emoció al joc. El joc acaba quan es cansen.

ALTO (o LES FLORS o ELS PAÏSOS)

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota - motriu

PROCEDÈNCIA: Xile

NOMBRE DE JUGADORS: >10

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: El joc consisteix bàsicament a atrapar la pilota cada vegada que hom la llença enlaire i també té una acció d'apuntar amb la pilota cap al cos dels participants. Es col·loquen tots els participants en un sector central del pati, prèviament s'estableix la identificació de cada un d'ells utilitzant els noms de pila o buscant un nom de flor o de país. L'infant que té la pilota a les seves mans, la llença enlaire al mateix temps que diu el nom d'un nen; la persona al·ludida ha d'intentar agafar la pilota sense que caigui a terra: si això passa, els altres han d'estar preparats per escapar cap a qualsevol sector. Un cop recuperada la pilota no atrapada, s'ha de cridar "alto", la qual cosa indica que ningú no pot continuar corrent. En aquest moment, el nen ha d'apuntar amb la pilota a algun dels participants. Si el toca, perd una vida, si no el toca, perd la vida el qui no l'ha encertat. S'hi juga fins que quedi un guanyador.

HA ARRIBAT UNA CARTA

EDAT:

TIPUS DE JOC: motriu

PROCEDÈNCIA: Xile

NOMBRE DE JUGADORS: >10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: En un extrem del lloc on es jugui es col·loca un infant, que serà el "carter". A l'altre extrem i de cara al carter es col·loquen els altres jugadors. S'inicia el joc amb el següent diàleg entre el carter i la resta d'infants. Carter: Ha arribat una carta. Infants a cor: Per a qui? Carter: Per a en Carles. Infants a cor: Què diu? Carter: Diu que en Carles faci 3 salts de cangur (en Carles ha d'avançar). Carter: Ha arribat una carta. Infants a cor: Per a qui? Carter: Per a l'Andrea Infants a cor: Què diu? Carter: Diu que l'Andrea faci 10 passes d'ós (l'Andrea ha d'avançar) Les ordres es van reproduint per a cada un dels participants fins aconseguir que un arribi al lloc del carter per tal de reemplaçar-lo. Variant: Per tal d'agilitzar la participació, les cartes poden arribar per a diversos infants alhora. També s'ha de buscar que l'infant represente diferents maneres de desplaçament dels animals.

ELS TRES VAIXELLS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: >10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: S'hi jugava pels carrers de tot el poble. Els jugadors es divideixen en dos equips. Tots els d'un equip s'amaguen junts en un mateix lloc, excepte un que espera en una cantonada que tots els seus companys estiguin amagats. Aleshores crida: "¡Los tres navíos ya están escondidos!" ("Els tres vaixells ja estan amagats!") i corre a amagar-se ell també al mateix lloc que els seus companys. L'altre equip espera en un lloc determinat anomenat tuba, a que el jugador que esperava els doni el senyal per sortir, tots junts a buscar-lo. Si el localitzen abans que es pugui amagar criden: "¡Tierra descubierta!" ("Terra descoberta!") i el joc torna a començar intercanviant els dos

grups els seus papers. Si el jugador que ha donat el senyal aconsegueix amagar-se amb els del seu grup sense ser descobert poden passar dues coses: 1. Que tot el grup amagat sigui localitzat pel grup que els busca. En aquest cas criden: "¡Tierra descubierta!" ("Terra descoberta!") i el joc torna a començar intercanviant els grups els papers. 2. Que el grup amagat aconsegueixi tornar a la tuba sense ser localitzat pel grup que els busca. En aquest cas els jugadors criden: "¡Los tres navíos ya están en la tuba!" ("Els tres vaixells ja són a la tuba!") i el joc torna a començar tornant a amagar-se el mateix grup Cal insistir que els jugadors del grup que busca no es poden separar.

EL POT

EDAT:

TIPUS DE JOC: amagar

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: >10

MATERIALS: un pot de llauna

DESCRIPCIÓ: Un jugador para i col·loca el pot al centre del cercle. Un altre jugador li clava un cop de peu allunyant el pot tant com pot. El que para va a buscar-lo, l'agafa i torna d'esquena per tal de tornar-lo a deixar al centre del cercle mentre picant amb el pot a terra diu: "¡Bote, bote. Voy!". La resta de jugadors aprofiten aquest interval de temps per amagar-se. El qui para comença a buscar els amagats. Quan n'identifica algun, torna on és el pot, l'agafa i fent-lo picar a terra diu: "¡Bote por... (el nom del que ha estat identificat)". El jugador anomenat ha de sortir de l'amagatall i quedar-se en un lloc a prop del cercle on hi ha el pot. Si algun dels que estan amagats arriba al pot abans que el que para, pot clavar un cop de peu al pot mentre diu: "¡Bote por... (un, uns quants o tots els companys ja identificats)". El que para ha d'anar a col·locar el pot al seu lloc, aprofitant aquest temps els salvats per tornar-se a amagar.

LA RASA

EDAT:

TIPUS DE JOC: corda

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: >10

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: Dos infants agafen la corda, un per cada extrem, i corren intentant fer caure als altres amb la corda. Quan un cau, s'elimina i guanya el darrer que queda.

LA FILA SALTARINA

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: >10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es distribueix els jugadors per equips. Cada equip pren posició per darrere de la línia de sortida, col·locats un darrere l'altre. El primer jugador doblega enrere la cama dreta, que el segon jugador agafarà amb la seva mà dreta. Aquest col·locarà la mà esquerra sobre l'espatlla esquerra del jugador de davant i al mateix temps doblega enrere la seva cama dreta, i així

successivament. Un cop tots els equips estan en posició de sortida i col·locats correctament, s'hauran de desplaçar saltant a peu coix el >pressa possible fins un senyal col·locat a uns quants metres davant de cada equip. Donaran la volta a aquest senyal i tornaran al punt de partida. Guanya l'equip que recorre el trajecte en menys temps i sense que cap dels components es deixi anar.

EL TARRITO

EDAT:

TIPUS DE JOC: coordinació

PROCEDÈNCIA: Xile

NOMBRE DE JUGADORS: >10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: És un joc d'amagar, fixant un lloc determinat per deixar el "Tarrito". Un cop triada la persona que haurà de buscar, el joc comença així: - un dels que s'han d'amagar agafa el pot ("tarrito") i el llença al més lluny possible, moment en el qual tots aprofiten per amagar-se. - un cop recuperat el pot, el deixa al lloc determinat i comença a buscar a cada participant. Cada vegada que en troba un, va al lloc on hi ha el pot i donant 3 cops a terra diu: "1-2-3, per en Tal" fins que els troba tots. - si es dóna el cas que un des participants arriba al lloc abans que ell, agafa el pot i diu: "1-2-3 per mi i per tots els meus companys" i llença el pot per tal que tots tornin a amagar-se.

LA PILOTA DE COLOR

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: perceptiu

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Maresme

NOMBRE DE JUGADORS: >10

MATERIALS: pilotes de colors diferents

DESCRIPCIÓ: Hi ha uns nens que la paren. (anirà en funció dels nens que hi hagi). Aquests nens portaran una pilota de color diferent. Només podran pillar els jugadors que coincideixi el color de la pilota amb el color d'alguna peça de roba. Es pilla tocant amb la mà al jugador que es persegueix. Aquest passa a parar-la. Perden el joc, aquells nens que tenen la pilota a les mans.

PASEO POR EL LAGO ENCANTADO

EDAT:

TIPUS DE JOC: motriu cooperatiu

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS: >10

MATERIALS: cercols, guix.

DESCRIPCIÓ: Espai de joc: Interior o exterior. Amb guix es delimita un espai a terra. Les seves dimensions dependran del nombre de jugadors. Descripció: Es col·loquen tots els cercols dintre de l'espai delimitat. És un llac encantat que ningú no podrà trepitjar, ja que si algú hi cau, se li glaça el cor. Només es pot trepitjar a l'interior dels cercols que són pedres que sobresurten a la superfície del llac. Si algú cau al llac queda congelat al mateix lloc on ha caigut i no es pot moure fins que un altre jugador el rescata. A tal fi un jugador ha de desglaçar el cor del company encantat fent-li un petó o una forta abraçada. L'objectiu del grup és procurar que no hi hagi jugadors encantats. Variants: 1. Siamesos. Els jugadors formen parelles unides per les mans. Ara, a més a més de no poder trepitjar

el llac, han d'evitar que les seves mans se separin. 2. Flors verinoses. Piques col·locades sobre un totxo i situades dintre d'alguns dels cercols poden simular ésser flors verinoses que ningú no pot tocar.

SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS

EDAT:

TIPUS DE JOC: motriu cooperatiu

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS: >10

MATERIALS: cadires, casset

DESCRIPCIÓ: Es col·loquen les cadires en cercle, amb el respall cap al centre. Tots els jugadors se situen drets per fora d'aquest cercle. Mentre sona la música, tots es mouen al seu ritme donant voltes entorn al cercle de les cadires, sempre en el mateix sentit. Quan la música deixa de sonar, tots busquen una cadira on enfilar-se. L'objectiu del grup és que ningú no toqui a terra. Si ho aconsegueix es treu una cadira i el joc recomença. Lògicament, una cadira pot ser compartida per unes quantes persones. En quantes cadires és capaç de col·locar-se el grup? Variant: Es retiren totes les cadires que hagin quedat buides. En cas que totes estiguin ocupades per algú, el grup decideix quina es treu.

LES PILOTES DE FOC

EDAT: de 6 a 8

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Osona

NOMBRE DE JUGADORS: >10

MATERIALS: piques, pilotes tennis, cercols

DESCRIPCIÓ: En aquest joc es treballa: coordinació, agilitat, control tònic... És un joc de relleus. Hi ha dos equips. Cada nen té un "plat fondo" (pica rodona) a la mà. A uns quants metres hi ha diversos plats fondos amb una pilota de tennis a dins. Resulta ser que les pilotes cremen molt, són pilotes de foc i només es poden agafar amb els plats, no es poden tocar amb les mans perquè ens cremaríem. Els nens han de córrer on són els plats, agafar els plats, buidar la pilota al seu plat, deixar el plat on hi havia la pilota al seu lloc i tornar a la fila amb la pilota on deixaran la deixaran dins d'un cercle. Ho faran en relleu fins que s'acabin les pilotes. Després es contarán les pilotes de foc per veure quin equip n'ha agafat més.

LES PILOTES AMAGADES

EDAT: <10

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Osona

NOMBRE DE JUGADORS: >10

MATERIALS: piques, pilotes, cercols

DESCRIPCIÓ: En aquest joc es treballa: memòria visual, agilitat, orientació espacial,, Hi ha dos grups que fan dues files al mig de la pista encarats a la mateixa àrea de penal. Dins d'aquesta àrea hi ha escampats una trentena de cons petits rodons (plats fondos) col·locats al revés de manera que es pugui ficar una pilota a dins sense ser vista. El MEF haurà col·locat quinze pilotes de tennis dins

dels cons girats. A l'ordre de començar sortiran en relleus corrent fins a l'àrea, una vegada arribin a dins tenen cinc segons per obrir un plat, agafa la pilota si n'hi ha i tornar. En cas de trobar pilota la deixa dins un cercle a prop de la fila. Només poden obrir un plat per torn i hauran de vigilar que no obrin cap plat ja obert amb anterioritat perquè no hi haurà cap pilota. Si no hi ha cap pilota tornaran a fer el relleu tan ràpid com puguin per no perdre temps. L'equip que trobi més pilotes guanya. Una variant és que un equip col·loca les pilotes mentre l'altre està d'esquena, pot col·locar dues pilotes en un mateix plat, serà la sorpresa doble. En aquest cas es pot cronometrar quan triga l'equip que obre els "plats". En nens molt petits no té sentit cronometrar perquè encara no entenen el concepte de temps.

CONFITET ROGET

EDAT: 6

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Marina Alta

NOMBRE DE JUGADORS: >10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Giren peu i arranegen els dos bàndols. L'equip que triava segon paga i es col·loca al mig del carrer; l'altre ocupa les dos voreres. Consisteix a passar d'una vorera a l'altra sense que els toque ningú de l'altre equip. En aquest cas o és eliminat o passa a engrossar el bàndol dels pagadors. Les normes són que no poden recular ni tampoc deixar cap vorera sense ningú.

ELS CENTPEUS

EDAT: >3

TIPUS DE JOC: competició i cooperació

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Baix Llobregat

NOMBRE DE JUGADORS: >10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es fan dos equips amb igual nombre de participants. Es determina un punt de sortida i un altre d'arribada. Els nens arrodits i en filera han d'avançar agafant-se dels turmells del nen que tenen al davant. Es tracta de que sense que es trenqui la filera arribar abans que l'altre equip a la meta. Si es trenca la filera els nens hairan de tornar a començar.

NETEJA'T LA CASA

EDAT:

TIPUS DE JOC: força, treball en equip

PROCEDÈNCIA: Perú

NOMBRE DE JUGADORS: >10

MATERIALS: 20 pilotes de drap

DESCRIPCIÓ: En un camp delimitat, dividit en dos per un línia, a la indicació del monitor, es llencen les pilotes de drap (10 a cada camp, i si ne'n tenen més, millor), intentar netejar el propi camp i enviant les pilotes al camp contrari. Quan el monitor toqui el xiulet, s'aturaran i aquest comptarà quantes pilotes hi ha a cada camp, i l'equip que en tingui tites en su campo gana.

EL CÓNSUL

EDAT: >10

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA:

NOMBRE DE JUGADORS: >11

MATERIALS: diverses pilotes per equip

DESCRIPCIÓ: S'hi jugarà entre dos equips que tindran diverses pilotes cada un. Cada equip ocuparà la seva parcel·la i designarà un o dos cònsuls segons el nombre de participants, els quals ocuparan temporalment el lloc que després correspondrà als morts de cada equip. Es tracta, doncs de tirar la pilota als contraris. Si en toca algun, aquest haurà de passar a la zona de morts. Si el toquen però ell o un altre company d'equip aconseguix de capturar la pilota abans no caigui a terra, el mort serà el qui ha llançat la pilota. També morirà el qui trespassi les línies del seu camp. Els cònsuls i els morts dels llocs respectius, podran recollir totes les pilotes que penetrin a la seva zona. Ells, al seu torn, podran disparar als de l'equip contrari per a matar-los o tornar la pilota als seus companys. El còsul pot reforçar el seu equip quan es quedi sense jugadors, traslladant-se a la zona dels lliures. Perdrà l'esquip que es quedi sense jugadors.

PEIXOS I PESCADOR

EDAT: de 6 a 12

TIPUS DE JOC: coordinació dinàmica

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Maresme

NOMBRE DE JUGADORS: >12

MATERIALS: 1 guix, 2 cons i mocadors

DESCRIPCIÓ: DESENVOLUPAMENT: Es pinta un cercle ben gran 3-4 m. de diàmetre. Dins del cercle van els peixos. A uns 20 metres dibuixem un altre cercle d'igual mida que serà la peixera on els pescadors (el nombre de pescadors serà aproximadament una proporció d'1 pescador per cada 5 peixos) hauran de portar els peixos que agafin del cercle. Com els poden agafar? Només poden ficar un peu dins del cercle i l'altre sempre fora. Els peixos introduïts en la peixera, no poden sortir. Tan sols podran sortir si surt un peix del cercle i li pica la mà. S'acaba el joc quan tots els peixos estan dins de la peixera.

A PILARETS

EDAT: 6

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Marina Alta

NOMBRE DE JUGADORS: >12

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: És un joc força preferit per la xicalla. Cal concentració, bona cama, astúcia...

Desperta i espavila els participants una cosa de no dir, a banda de divertir-se d'allò més. O si no vegeu una estrofa d'una cançó popular de Pasqua de la Marina Alta: Ja venim de berenar, hem jugat a Pilarets, nos hem begut tot el vi i hem trencat el barralet. Primer de tot s'agafaran de les mans i formaran un cercle. Deixaran caure els braços i alternativament es col·locaran un al davant de l'altre, de dos en dos: són els pilarets. Un infant pren la corretja per la sivella i un altre per la punta al mateix temps que corren al voltant del cercle amb el següent diàleg (perseguidor i pilarets):
-Pilarets, pilarets, quina hora és?! -La una!
-Pilarets, pilarets, quina hora és?! -Les dos (les dues).

-Pilarets, pilarets, quina hora és?! -Les tres! -Que còrrega, qui puga més! Aleshores s'inicia una persecució sense quarter. I quan el perseguit o acaçat nota les primeres corretjades sobre les seues anques (també en notar-se fatigat o en perill), ja mirarà precipitadament d'amagar-se al davant de qualsevol pilaret. Tot seguit el qui ocupa l'últim lloc del pilaret o tercer xiquet eixirà com un coet, ja que ha esdevingut sense més ni més el sac dels cops. Així mateix, quan el qui acaça o perseguidor es atrapat pel perseguit (per raó de la bona cama), s'intercanvien els càrrecs de perseguidor i perseguit i per tant la possessió de la corretja. D'altra banda, en desitjar-ho, poden passar dissimuladament la corretja a qualsevol infant que ocupe el segon lloc del pilaret i que, no cal dir-ho, roman amb les mans darrere fent com qui no fa. Aleshores aquest infant es converteix automàticament en perseguidor. Caldrà només deixar que arribe el perseguit, desconixedor de qui té la corretja, a la seua alçada. L'anterior perseguidor, ara sense corretja, una vegada iniciada l'altra persecució, perd el paper de protagonista i es col·locarà davant del pilaret que estiga incomplet o amb un jugador sol. Altrament aconsellem que la corretja s'agafe plegada i no completament estesa; hem d'eliminar les corretjades fortes i doloroses i que colpegen per la part de la sivella. Una varietat de Pilarets, però sense corretja, és el joc anomenat «la Viuda (Villalonga) o el Viudo (Benialí)». En aquest joc sempre queda un jugador sol: és el viudo o la viuda. Aquest li fa l'ullet a qualsevol jugador que ocupe la part davantera d'un pilaret. Aleshores arranca a córrer per fora el rogle per col·locar-se davant el viudo; el de darrere seu el perseguirà per agafar-lo. Si ho aconsegueix, el pilaret quedarà igual que abans, si no, esdevindrà, ell mateix, el viudo o viuda.

EL LLOP I LES CABRETES

EDAT: de 3 a 8

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Osona

NOMBRE DE JUGADORS: >14

MATERIALS: cercols

DESCRIPCIÓ: En aquest joc es treballa: agilitat, expressivitat, rapidesa, canvis de rols, .. Tots els nens estan dins de cercles escampats per la pista menys dos que no tenen cercle. Els cercles són les cases de les cabretes. Hi ha una cabreta que no té casa i és empaitada pel llop. Quan la cabreta sense casa entra a casa d'una altra cabreta, la cabreta que l'ocupava surt corrent i ara és ella la que no té casa. Quan el llop toca la cabreta es canvien els papers. Si el llop es cansa molt també el canviarem. Hem de procurar que surtin a córrer totes les cabretes almenys una vegada.

GOSSOS, GATS I RATOLINS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: >15

MATERIALS: fitxes

DESCRIPCIÓ: Es reparteix una fitxa on hi ha dibuixat un animal. Els animals de les fitxes són: gossos, gats i ratolins. Les fitxes més nombroses són les dels ratolins, seguides dels gats, i de les que n'hi haurà menys seran les dels gossos. A un senyal del mestre, els gossos intentaran atrapar els gats i enviar-los al "cau" (per exemple una porteria). Els gats intentaran atrapar els ratolins al mateix temps que esquiven els gossos. El ratolins, en canvi han de fugir dels gats. Si un gos atrapa un

ratolí, no passa res. Si un gat atrapa un gos, tampoc, aquest comptarà fins a 5 i podrà atrapar al gat. Variant: Es poden afegir dues fitxes que representen un "caçador". Aquests poden atrapar a qualsevol animal. Si algun "animal" atrapa al "caçador" aquest comptarà fins a 5 i podrà atrapar aquest animal. D'aquesta manera s'afegeix un gran d'incertesa més gran al joc.

RATOLINS BALLARINS

EDAT: de 6 a 12

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: >15

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els participants se situen pel terreny de joc, procurant aprofitar l'espai més gran possible. Es tria un dels participants perquè faci de GAT perseguidor. La resta fan veure que són RATOLINS BALLARINS, que comencen a GIRAR abans no els caci el GAT. En cas de ser caçat (toca) pel GAT sense estar GIRANT, es tornen GAT. D'aquesta manera el nombre de gats va augmentant progressivament mentre va minvant el nombre de RATOLINS BALLARINS, resultant al final del joc ser el més ràpid el darrer RATOLÍ BALLARÍ, que posarà fi a aquest "mogut" joc d'atrapar.

EL PEIXET

EDAT:

TIPUS DE JOC: coordinació

PROCEDÈNCIA: Xile

NOMBRE DE JUGADORS: >15

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els participants es col·loquen per parelles, un de cara a l'altre, agafats per les mans, formant una fila llarga. Un dels nens és el "peixet", el qual, amb un gran impuls es llença per damunt dels braços de les parelles, amb el cos estès. La idea és que les parelles vagin traslladant el "peixet" cap endavant, mentre van cantant: "El pezcadito se va - za-za". Les parelles es van col·locant al final de la fila a mesura que el "peixet" va avançant.

EL TELÈFON (O TELÈGRAF)

EDAT:

TIPUS DE JOC: llenguatge

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS: >15

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest joc és ideal per a un gran grup d' infants i adults en nombre de 15 o més, com més, millor. El grup està assegut en una gran rotllana. Els jugadors han d'estar separats uns dels altres la llargada dels braços. Nosaltres ho aconseguíem agafant-nos les mans i separant-nos fins que els braços quedaven ben estirats. Aleshores tots s'asseuen. L'"originador", normalment el qui organitza el joc o el líder, comença un missatge. L'originador xiuxiueja un missatge curt a l'orella del que seu a la seva dreta i així van continuant. Quan el missatge arriba a la persona que seu a l'esquerra de l'originador, es diu el missatge en veu alta. Ben poques vegades hi arriba el missatge

original. La persona de la dreta serà el següent originador. Una variant del joc consisteix en començar un missatge cap a la dreta i un altra cap a l'esquerra a veure què passa. És molt divertit utilitzar els embarbussaments com a missatges.

LA BATALLA DELS CONTINENTS

EDAT: 8-12

TIPUS DE JOC: pilota, equip

PROCEDÈNCIA: França, Bèlgica, Suïssa, Quebec

NOMBRE DE JUGADORS: >15

MATERIALS: Una pilota

DESCRIPCIÓ: OBJECTIU:

Aconseguir el continent més gran

TERRENY:

Un terreny gran dividit en 4 parts iguals.

DESENVOLUPAMENT :

Es reparteixen els jugadors en els 4 terrenys.

Es decideix a palles curtes qui tindrà la pilota.

L'equip que té la pilota l'ha de llançar intentant tocar un jugador d'un altre equip.

Si ho aconsegueix, el jugador tocat passa a formar part de l'equip que tenia la pilota.

Quan un dels terrenys queda buit, l'equip que té més jugadors es pot quedar el terreny buit.

Cada equip té el nom d'un continent diferent.

Durant el joc, els jugadors hauran d'intentar ampliar el seu.

Però el més important és passar-ho bé!

AL PASAR LA BARCA

EDAT:

TIPUS DE JOC: corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ:



Semblant a "Si la barqueta es tomba"

ANTÓN CARABINA

EDAT:

TIPUS DE JOC: picar de mans

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Amb l'ajuda d'aquesta cançó es picava de mans i es creuaven.

ARRENCAR CEBES

EDAT:

TIPUS DE JOC: força

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un jugador s'asseu a un banc i els altres a damunt seu en filera i ben agafats per la cintura.

Un altre jugador fa de pagès que arrenca les cebes i ha de fer molta força.

Quan ja ha arrencat una ceba, la ceba arrencada ajuda al pobre pagès.

BOTXÍ

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: ossets de pota de xai

DESCRIPCIÓ: Joc popular infantil anomenat també joc de l'osset o taba, molt antic (per als grecs i

romans joc de l'astràgal) pero que ha arribat fins a la nostra infantesa.

Consisteix a tirar a tall de dau uns ossets (de nom astràgal) de la pota del xai. Aquet osset té quatre cares anomenades: rei, botxí, panxa o bisbe, i forat d'aigüera. El botxí executa els càstics o penyores ordenats pel rei.

Hi ha rèpliques en plàstic pero es un llàstima no fer servir els autèntics astràgals de xai que podem recuperar amb molta fàcilat al menjar les delicioses potes d'aquets animalons.

CHUPETE UNO, CHUPETE DOS Y CHUPETE TRES

EDAT:

TIPUS DE JOC: corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: Els nens es divideixen en dos grups i agafen la corda pel mig i tiben en sentit contrari. Guanya el grup que té més força.

DEBAJO DEL PUENTE

EDAT:

TIPUS DE JOC: corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: Joc de saltar a corda al ritme d'aquesta cançó.

NONET

EDAT:

TIPUS DE JOC: dibuixat a terra

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Garrotxa

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: un palet o tros de teula

DESCRIPCIÓ: Cal dibuixar a terra la figura del gràfic. Cada jugador, per torn llença una pedra al rectangle marcat amb el nombre 1 i l'ha de fer passar per tots els altres rectangles a peu coix i a cops de peu fins arribar al semicercle que es diu "Cel". Quan hi arriba, torna a tirar la pedra al nombre 2 i així successivament. Quan un jugador s'equivoca es posa altra vegada a la cua i quan li torni a tocar tirarà la pedra directament al quadrat des d'on ha perdut.

FER EL PONT

EDAT:

TIPUS DE JOC: saltar a corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: Rodant la corda normalment, intentar passar per sota.

GOMES

EDAT:

TIPUS DE JOC: saltar

PROCEDÈNCIA: França

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: una goma elàstica llarga

DESCRIPCIÓ: Cal una goma elàstica llarga. Dues persones l'han de mantenir entre les cames separades. Una tercera persona salte al mig sense trepitjar-la, sinó perd. Hi ha moltes figures que es poden fer amb el joc de l'élastique: Alfabet, Coca-cola, etc...

MIG, UN I MIG, DOS I MIG...

EDAT:

TIPUS DE JOC: saltar a corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: Els salts sencers es fan normal per quan has de fer el mig , és aconsellable saltar de costat i aixecar una cama i la corda queda parada.

PERIQUITO SE FUE A LA PLAZA

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: Es treballa la lateralitat en aquest joc perquè primer es fa amb les dues mans, després amb la mà esquerra i la dreta, picant un cop les mans, aixecant una cama i picant de mans ... A cada vers es tira la pilota a la paret i cada cop que acaba la cançó, amb un grau més de dificultat. Quan un perd, continua el següent.

POM POM

EDAT:

TIPUS DE JOC: saltar a corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: Joc de saltar a corda al ritme d'aquesta cançó.

SALT DEL CAVALL

EDAT:

TIPUS DE JOC: saltar a corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: Rodant la corda al revés, entrar pel mig i fer un salt.

SALT DEL CAVALL

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: Es tira la pilota a la paret i quan rebot a terra s'ha de saltar. El jugador següent fa el mateix i es posa al final de la fila.

SOY LA REINA DE LOS MARES

EDAT:

TIPUS DE JOC: saltar a corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: Es salta normal, només té la petita dificultat de tirar i plegar el mocador mentre es salta.

UN, DOS, TRES, JULI

EDAT:

TIPUS DE JOC: saltar a corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: Es salta normal fins que diuen "juli". Llavors es roda i es salta molt de pressa. El "juli" es pot fer després de cada cançó.

UN, DOS, TRES, LA XARRANCA

EDAT:

TIPUS DE JOC: saltar a corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: Aquest joc es juga saltant a corda i fent tot el que diu la cançó.

ESTÀTUES DE SAL

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Letònia

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Si sou més de dos infants, podeu jugar al següent joc. Heu de triar un que pari i que serà el caçador. Els altres han d'escapar-se del caçador. El jugador que sigui caçat queda "congelat", és a dir, no es pot moure i s'ha de quedar com un pal de sal. Quan algú el toqui queda "descongelat". Aleshores pot tornar-se a moure. Per aquest motiu, el caçador intentarà que els altres no se li acostin. El caçador ha de congelar a tots els jugadors. La darrera estàtua de sal serà el nou caçador. P.S.- Hi ha una dita en letó: "Estàs quiet com un pal de sal". S'usa per caracteritzar algú que està espantat i no es pot moure.

VIDES

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es divideixen en dos grups. Un grup para, fa dues meitats i col·loca una davant de l'altra. Entre les dues meitats es col·loca l'altre grup. Els que paren intenten tocar amb una pilota als que són al mig. Tot jugador tocat per la pilota és eliminat. Quan només queda un jugador, els que paren han d'aconseguir eliminar-lo en vuit llançaments ja que si no ho aconsegueixen salva tots els companys. Quan tots els jugadors són eliminats els grups reinicien el joc intercanviant els seus papers.

PICO, TALLE, TALLETÍN

EDAT:

TIPUS DE JOC: endevinar

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: una cadira

DESCRIPCIÓ: Un jugador fa de mare i seu a la cadira. Un altre para i fica el capentre les cames de la mare. La resta es col·loquen en fila, un rera altre. El primer de la fila s'acosta al qui para i ensenya a la mare un dit. La mare diu: "¡Pico, talle, talletín!" i el qui para ha d'endevinar quin dit ensenya. Si ho endevina passa a ocupar el darrer lloc de la fila i el que ensenyava el dit para; si no ho endevina el que ensenya el dit es posa el darrer de la fila i el que parava continua parant.

ATURA'T!

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Regles: Inicialment, un dels participants agafa la pilota. En aquest instant, tots corren allunyant-se del que la tira. Quan aquest crida: "Atura't! Para, Manuel!", el que ha estat anomenat ha d'anar a buscar la pilota, i quan la té entre les seves mans, crida: "Atureu-vos!" i la resta s'han de quedar quits als seus llocs. El qui té la pilota té l'opció o avantatge d'acostar-se tres passes al qui li convingui d'acostar-se, li ha de tirar la pilota i poden passar dues coses. 1. Toca amb

la pilota la persona triada. Aquesta té una "taca". Llavors, aquesta persona ha de tirar la pilota i cirdar: "Atura't! Para, ..." anomenant un dels participants. 2. No toca amb la pilota la persona triada. Llavors aquesta queda "neta". Llavors, aquesta persona ha de tirar la pilota i cirdar: "Atura't! Para, ..." anomenant un dels participants. 3. El qui acumula tres "taques" paga penyora. Això consisteix en què ha d'acatar la voluntat dels altres fent el que hom li demani. 4. Si no compleix la "penyora" se'l castiga amb dues penyores més. Si altra vegada no compleix amb el que hom li demana, torna a començar el joc, quedant tots "nets" per a la propera ronda. 5. Si compleix la "penyora" satisfactòriament, el joc continua, quedant la persona "neta" perquè ha compert les penyores satisfactòriament. La resta no queden "nets" de les "taques" en aquest cas, sinó que les conserven. El joc continua. 6. No té límit de temps, o, com a mínim no es manifesta explícitament. Normalment, s'acaba quan la majoria es cansen de córrer o s'avorreixen.

L'AMAGADA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Consisteix en un joc en el qual tots els jugadors s'amaguen excepte un que serà l'encarregat de buscar els altres. Poden jugar-hi qualsevol nombre de persones a partir de tres, si bé és més divertit un grup nombrós. S'hi pot jugar en llocs oberts o tancats, de dia o de nit. Cal fixar els límits de l'espai on es jugarà. Fora d'aquests límits està prohibit amagar-se. Es tria al qui compta amb una cançó de fer tries. El qui para tria un lloc (normalment una paret) anomenat "pedra" on recolzarà la cara com si plorés i hi romandrà uns instants comptant els nombres fins a la xifra acordada anteriorment pel grup (per ex.: fins a 50, fins a 100). En acabar de comptar diu un vers que avisa que surt a busca els que s'han amagat (per ex.: "Punto y coma, el que no se escondió se embroma, salgo y salí"). El cercador recorre el lloc. Quan descobreix algun jugador amagar surt corrents en direcció a la "pedra", la toca i crida: "pedra lliure per a..." descobrint la identitat del company trobat. El jugador descobert, a ser possible surt corrents cap a la "pedra" al mateix temps que el qui para a fi de salvar-se. Si hi arriba primer crida "pedra lliure". A més a més, qualsevol jugador pot sortir de l'amagatall abans de ser vist i dirigir-se a la "pedra". Si aconsegueix tocarla abans que el qui para crida "pedra lliure" i se salva. El primer dels jugadors descobert que perd la cursa cap a la "pedra" serà qui parará a la ronda següent. De tota manera, hi ha un recurs extrem: el darrer dels jugadors sense descobrir i que arribi abans que el qui para a la "pedra" pot cridar: "pedra lliure per a tots els meus companys", alliberant-los tots i havent de tornar a comptar el mateix que ja parava. La escondida acaba de manera arbitrària, quan el grup ho decideix. No hi ha guanyadors ni perdedors.

JOD DE L'OCA

EDAT:

TIPUS DE JOC: tauler

PROCEDÈNCIA: Països Catalans

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: tauler, daus i fitxes

DESCRIPCIÓ: S'hi juga en un tauler format per una espiral composta per 63 caselles numerades. Cada casella té un dibuix. La fitxa de cada jugador va avançant segons la numeració obtinguda pel dau, que van tirant per tornos. Depenent de la casella on vagi a parar cada vegada, avançarà, recularà o quedarà alguna jugada sense poder-se moure. Guanya el jugador que arriba primer a la casella 63. Si sobren punts es reculen d'aquesta casella. Caselles especials: Oca (caselles 1, 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59 i 63): Es va a l'oca següent i es torna a tirar el dau. Pont (caselles 6 i 12): Es va a l'altre pont i es torna a tirar el dau. Daus (caselles 26 i 53): Es va a l'altra casella amb daus i es torna a tirar el dau. Posada (casella 19): Una jugada sense moure's. Pou (casella 31): Dues jugades sense moure's. Presó (casella 52): Tres jugades sense moure's. Mort (casella 58): Tornar a la casella 1.

EL GARRAFOT

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: alternatiu

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Maresme

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: garrafa d'aigua+pilotes tennis

DESCRIPCIÓ: Es col·loquen els nens en parelles. Es tracta de passar la pilota al company amb la mà i aquest entomar-la amb la garrafa d'aigua. Si no ho aconsegueix, el jugador que ha llençat s'anota un punt.

ARUS I

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: cércols

DESCRIPCIÓ: Els participants han d'anar fins on es troben els monitors el més ràpid possible, passar entre les anelles (per dintre) que aquests subjectaran i tornar a la línia de sortida.

EL TELEFON ESPATLLAT

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Grecia

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El primer de la serie diu molt de pressa una paraula difícil al nen del seu costat. Després aquest la diu a l'orella del nen següent, etc. L'últim dirà la paraula en veu alta i si la diu correctament el primer nen harà guanyat.

BOMBES DE FANG

EDAT: 5-12

TIPUS DE JOC: exterior

PROCEDÈNCIA: Andalusia

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: fang o argila

DESCRIPCIÓ: S'agafa un tros de fang o argila i es pasta fins que estigui molt plàstica, es fa un bloc de forma cúbica i al centre d'una de les cares s'hi fa un forat però sense arribar a traspasar-lo, deixant una capa de fang molt prima, per tal que al tirar el cub amb l'obertura a sota, l'aire que hi ha dins provoqui una petita explosió i com més gran sigui el forat millor, ja que serà el següent jugador qui t'haurà de donar fang suficient per tapar el forat produït en el teu, i a continuació li toca el torn de tirar a ell. D'aquesta manera el qui té més traá a fer bombes es va quedant amb el fang dels altres

HISTÒRIES

EDAT: 4-8

TIPUS DE JOC: atenció, inhibició, expectànci

PROCEDÈNCIA: Sant Sebastià - País Basc

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Joc de creativitat, expectància i respecte

Hi poden jugar dos jugadors o uns quants (millor)

Es tria un objecte, com ara una nina. El nen que té la nina té la paraula i ha de començar a explicar una història real o inventada; la resta romandran callats i atents, ja que no tenen la paraula. Passats dos minuts el nen o nena que ha començat la història, passarà la nina a un altre, i amb ella, la paraula. El nou receptor haurà de CONTINUAR la història anterior i així successivament fins que tots hagin tingut la nina. L'últim haurà d'acabar la història. L'adult podrà ajudar resumint i encadenant els fragments de la història. del joc.

Es recomana començar dos adults amb una història d'exemple.

EL MEU GLOBUS, NO!

EDAT: >4

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Mèxic

NOMBRE DE JUGADORS: >2

MATERIALS: globus

DESCRIPCIÓ: Es proporciona un globus inflat a cadascun dels infants, i se li lliga al turmell amb un tros de fil. Quan tots estiguin a punt, es fa un senyal per començar el joc, que consisteix en trepitjar el globus del company per tal de rebentar-lo, procurant que al propi globus no li passi el mateix. Guanya aquell a qui no li han rebentat el globus.

LES NACIONS

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota - motriu

PROCEDÈNCIA: Xile

NOMBRE DE JUGADORS: >20

MATERIALS: una pilota d'escuma

DESCRIPCIÓ: Aquest joc té com a principal acció apuntar amb la pilota blancs mòbils que són els participants. També s'utilitza l'atrapar la pilota. El sector de joc es limita a un camp amb 2 meitats iguals, cada equip se situa en un dels sectors i tria un dels seus membres com a embaixador del seu equip, que es col·loca a l'extrem oposat del seu equip. Un cop establerts els equips, se sorteja qui comença amb la pilota en poder seu, començant un joc de "cremar" els rivals, establint combinació amb el seu "embaixador". Regles principals: - Els jugadors no poden trespassar els límits del seu sector. - Cada jugador que és "cremat" passa al sector on està situat el seu "embaixador". - Un jugador és "cremat" quan la pilota toca una part del seu cos i després toca a terra, no val si és al revés (toca primer a terra i després el cos). - Si el jugador tocat amb la pilota aconsegueix agafar-la abans no caigui, se salva de ser cremat. - Quan tots els jugadors d'un sector han estat "cremats", s'integra com a darrer jugador l'embaixador.

LES BANDERES

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta - córrer

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS: >20

MATERIALS: 1 bandera equip i >20 mocadors

DESCRIPCIÓ: Es divideix els participants en dos equips, i a cada un dels dos equips se'ls assigna un camp relativament ampli, amb uns límits ben definits. Cada un dels equips disposa d'una bandera que ha de col·locar en el seu camp de forma que es pugui distingir a simple vista per part dels membres de l'altre equip. També han de triar un espai que serà la presó on posarà els membres de l'altre equip que agafi presoners. El joc consisteix en que cada un dels equips ha de prendre la bandera a l'equip contrari i portar-la fins el seu camp i evitar que l'equip contrari els robi la seva. Als enemics hom els captura només en el camp propi i es fa prenent-los el mocador que porten penjant a la cintura. Quan s'ha capturat un presoner, se li torna el mocador i se'l fa anar a la presó. Els presoners poden ser alliberats pels seus companys d'equip. Per a això han de ser capaços d'arribar fins a la presó i només llavors poden tornar al seu camp per estar segurs, però ni els alliberats ni l'alliberador no poden anar a agafar la bandera fins que no hagin tornat al seu camp. És un joc molt divertit i s'hi pot jugar diverses partides si es veu que són massa curtes. El que és recomanable, com en tots els jocs, és deixar de jugar quan els veu que els nois i noies s'ho estan passant bé, per tal de deixar-los bon gust de boca i no cremar massa el joc. Una variant és "El futbol sense pilota": S'hi juga en un camp de futbol o similar i es col·loca la bandera a la porteria. La diferència amb l'anterior és que no es fa presoners, sinó que es queden paralitzats tan bon punt algú de l'equip contrari els toca, fins que els toqui algú del seu equip. En aquest cas es pot anar a buscar la bandera o mocador quan són salvats. Per últim, un dels equips porta fulard i l'altre no, per diferenciar-los.

EL TREN ELÈCTRIC

EDAT:

TIPUS DE JOC: saltar a corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: Aquest joc consisteix en fer un salt, dos o els que siguin sense perdre el compàs (És

a dir, sense que passi cap girada de corda entre un i l'altre saltador). Pot ser més divertit quan el primer de la fila va a donar la volta a un arbre o al pati i arriba amb el temps just de saltar (Els altres el segueixen).

OLLA BARREJADA

EDAT:

TIPUS DE JOC: saltar a corda

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ:



En aquest joc entra el primer saltador, quan s'acaba de dir el segon vers ha d'entrar el segon saltador, i quan s'acaba de dir el quart vers ha de sortir el primer. I així succesivament amb el tercer, quart ...

CUIT A AMAGAR

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Letònia

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest joc és popular a molts països. Nosaltres hi juguem així. Si sou més de tres nens o nenes podeu jugar a aquest joc. Els jugadors han de triar el qui para. Aquest es gira d'esquena i amb els ulls tancats compta fins a deu. Els altres s'han d'amagar durant aquest temps. Quan ha acabat de comptar diu: "Us vinc a buscar!" i intenta trobar tots els jugadors. Aquell que trobi primer serà qui pari la pròxima vegada. El joc torna a començar.

LA CORDA

EDAT:

TIPUS DE JOC: corda

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: Dos infants es col·loquen un a cada extrem de la corda i la fan girar. La resta van entrant a saltar per tornos. Mentre un salta es pot cantar una cançó. Si el que salta trepitja la corda o se li queda travada, passa a ocupar un dels extrems. Si quan acaba la cançó no ha fallat, entra un

nou jugador a saltar i la cançó es repeteix.

LA GOMA

EDAT:

TIPUS DE JOC: saltar

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS: una goma elàstica

DESCRIPCIÓ: Dos infants aguanten la goma elàstica i els altres la salten, per torns, a diferents alçades, des de la més baixa fins la més alta (situada a l'alçada del cap). Quan algú no pot superar l'alçada intercanvia el seu lloc amb algú dels extrems.

GALL CEC

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es fan tries amb una cançó per triar el Gall Cec. Un cop triat, se li tapen els ulls amb un mocador. El Gall Cec ha d'intentar agafar els companys que corren vora d'ell i endevinar la seva identitat. El company atrapat ha de sortir del joc i es continua fins arribar al darrer, que és el guanyador. El primer atrapat pot passar a ser el Gall Cec.

THE WIND

EDAT:

TIPUS DE JOC: saltar a corda

PROCEDÈNCIA: Escòcia

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS: una cuerda larga

DESCRIPCIÓ: Dues persones aguanten la corda pels extrems tot fent-la rodar i una salta al mig de la corda mentre es canta la cançó.

UN PEU, DOS PEUS

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: Habilitat i força

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Osona

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS: Cap

DESCRIPCIÓ: És un joc de competició. Primerament es traça una línia ben visible a terra i, per sorteig o per ser el darrer en incorporar-se, s'anomena el participant que li toca "parar". El que para ho fa amb la cintura doblada endavant i les mans darrera el clatell i es posa just al costat de la línia de salt. Els demás han de saltar per sobre el que para fent el menor nombre de passes (peus) a partir de la línia de salt. Cada vegada després d'haver saltat tots, el que para se separa lateralment una passa de la línia de manera que cada roda es fa més difícil saltar per sobre des de la línia sense

haver de fer cap peu entremig. El saltador ha de manifestar, abans de saltar i en veu alta els peus que farà entre la línia de salt i el que para dient, per exemple: "- Dos peus!" que vol dir que, després de la línia, farà dues passes i saltarà. Després de cada passada els que han saltat sense "cap peu" passaran davant dels que ho han fet amb "un peu" i aquests davant dels de "dos peus" i així s'estableix una classificació que es va actualitzant cada passada. Quan un saltador no pot fer el salt amb els peus anunciats ha de "parar" i el que parava passa a saltar incorporant-se al darrer lloc de la fila de saltadors i intentarà remuntar posicions per ocupar el lloc que li correspon d'acord amb la seva habilitat. Aquest joc té la possibilitat de continuar sense haver de començar de zero a l'inici de cada sessió.

EL DESPLOMAT

EDAT: >4

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS: fulards

DESCRIPCIÓ: En aquest joc hi haurà un noi que farà d'ocell i tots els altres seran els caçadors. El noi que faci d'ocell portarà a l'esquena una sèrie de fulards (enganxats per dintre dels pantalons) que representaran les plomes. Els caçadors hauran d'agafar-li aquestes plomes. Necessitarem un terreny de joc bastant gran, en el qual delimitarem els límits. Al començar el joc hi haurà una separació d'uns 15 metres entre l'ocell i els caçadors. L'ocell haurà d'escapar dels caçadors i aquests li hauran d'agafar les plomes. Per que l'ocell es pugui defensar, cada 10 segons s'aturarà el joc, tots hauran de quedar-se quietes. En aquest moment, l'ocell podrà decidir quin dels caçadors vol eliminar (qui estigui més aprop seu). Un cop eliminat un caçador es segueix jugant i així succesivament fins que li prenguin tots els fulards o fins que elimini a tots els caçadors.

TÚNELS

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS: cercols, paper i bolígraf

DESCRIPCIÓ: Els participants han d'anar fins a la arribada el més ràpid possible passant entre les anelles (per dintre) que els monitors/nois subjectaran.

CAGARRINES RACE

EDAT: >4

TIPUS DE JOC: coordinació

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS: paper WC, pedres

DESCRIPCIÓ: A cada grup se li dona un rotllo de paper de wàter. El joc consisteix en que per una part hauran de fer la tira de paper més llarga sense que se'ls hi trenqui i per una altra, ho hauran de fer amb el mínim de temps possible. Puntuarem tant la longitud de les tires com el temps que tarden

en realitzar-ho.

RUGBI

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS: globus

DESCRIPCIÓ: Es delimita un terreny de joc (forma rectangular) i es divideix en diferents zones.

Cada zona tindrà una puntuació (iardes). Els membres de l'equip es reparteixen en aquestes zones (com ells vulguin), amb la peculiaritat que no podran moure's de la zona que hagin escollit. Separat uns 2 metres del terreny de joc i perpendicular a la base d'aquest rectangle (amplada) es col·locarà l'únic membre de l'equip que quedava. L'anomenarem el capità. El capità haurà de llençar un globus plens d'aigua i aquests els hauran d'agafar els seus companys. Primer en llençarà un i allí on vagi a caure (zona), haurà de ser agafat per algú dels membres de l'equip que hi hagi. Si l'agafen i no cau al terra aconseguen la puntuació d'on es troben; si l'agafen, però els hi peta damunt el cos, també aconseguen la puntuació. Ara bé, si no l'agafen o l'agafen i els hi cau al terra (peti o no peti) no aconseguen puntuar en aquest llaçament. Només obtindran la puntuació sempre i quan no els hi caigui a terra. Els llançaments es faran d'un en un.

EL CUC

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els components d'un mateix grup es posen en fila índia, un enganxat darrera l'altre i amb les cames ben obertes (el clatell del primer noi de la fila ha de tocar amb la cara del segon i així successivament). El joc consisteix en que el darrer noi de la fila ha de passar per sota dels seus companys (entre les cames) i col·locar-se davant de tot, tal com estaven al principi (un enganxat a l'altre) i així successivament fins que arribin a la meta.

L'AUTOBÚS

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS: fulards

DESCRIPCIÓ: En un terreny de joc hi tracem un recorregut (ens ajudem d'una sèrie d'objectes). Hi posem una sortida i una arribada. Participa un sol grup per torn. Segons el nombre de participants, a la sortida en posarem més o menys. Posem que cada grup té set membres (per exemple). Doncs, a la sortida n'hi hauran 3. Aquests estaran en fila índia i agafats per la cintura amb el de davant. Els dos primers portaran els ulls tapats amb fulards, mentre que el darrer (tercer) tindrà els ulls destapats i els haurà de guiar pel recorregut des de el seu lloc. A mesura que vagin avançant es trobaran pel camí

altres membres de l'equip (també portaran els ulls tapats) que hauran d'afegir a la fila. Aquest membre nou ocuparà la primera posició per tant el que abans estava primer l'haurà d'agafar per la cintura i així succesivament fins a capturar tots els membres i arribar a la meta.

LLISCA-XANCRA

EDAT: de 8 a 12

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Osona

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS: xancres de peu, cons, pitets

DESCRIPCIÓ: En un espai delimitat hi ha dos equips asseguts a terra amb una xancra de peu petita per nen a cada mà. Es tracta de marcar gol amb una pilota de tennis a la zona de gol de l'equip contrari tocant només la pilota amb la xancra i lliscant per terra. Els nens es col·loquen a la zona de gol i no poden sortir gaire. Si la pilota el toca qualsevol part del cos es considera gol del contrari. Es contenen els gols.

ELS 7 PECATS

EDAT:

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Perú

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: 1. Cada persona tria un número 2. Es tria una persona 3. Aquesta persona llença la pilota a l'aire i diu un número. 4. Tots els jugadors corren, inclosa la persona que para. 5. La persona que té el número dit ha d'atrapar la pilota i cridar "stop!" i totes les altres s'han de quedar quietes. 6. La que té la pilota fa 3 passes i clava cop de pilota a una altra persona. 7. Si li cau la pilota és un pecat per a ella, però si falla, el pecat és per a qui l'ha llançada. 8. Continua així, i el darrer en tenir 7 pecats guanya.

DOÑA BLANCA

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Mèxic

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Es fa una rotllana al mig de la qual hi ha un nen i un es posa darrere dels que fan la rotllana, que s'anomena "jicotillo". Els de la rotllana canten: "Doña Blanca está cubierta de pilar, oro y plata... romperemos un pilar para ver a Doña Blanca, quién es ese jicotillo que anda en voz de Doña Blanca, romperemos un pilar para ver a Doña Blanca". El jicotillo contesta: "Yo soy ese jicotillo que anda en busca de Doña Blanca" i pregunta: "És aquí, doña Blanca?". Els de la rotllana contesten: "No hi és, ha anat a mercat". El jicotillo pregunta diverses vegades fins que li contesten que sí que hi és Doña Blanca. Llavors va passant per on tenen les mans juntes i pregunta: "de què és aquest pilar?" i els infants contesten "D'or". El jicotillo torna a preguntar (assenyalant la unió de les mans) "de què és aquest pilar?" i els infants contesten: "de plata" Un cop més, el jicotillo torna a

preguntar: "i aquest?" i li responen "de fusta". Quan es diu que el pilar és de fusta, el jicotillo el trenca. Doña Blanca es posa a córrer i el jicotillo intentarà atrapar-la. Regles del joc: El jicotillo només pot atrapar Doña Blanca estant fora de la rotllana. Si hi torna, ja no pot ser atrapada. Si el jicotillo atrapa Doña Blanca, aquesta es converteix en jicotillo i el que era jicotillo torna a la rotllana. Es tria un altre infant perquè faci de Doña Blanca. Poden jugar-hi nens i nenes i fer de jicotillo o de Doña Blanca.

ARMES

EDAT:

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Grècia

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS: branques

DESCRIPCIÓ: Caldria: llenya facil d'agafar i córrer amb ella. Un lloc, per exemple, un bosc o una gran casa amb moltes cantonades. Es juga amb 4 o mes jugadors. Els nens se separen en dos equips (amb camises de diferents colors per a cada equip). Al començament un equip compta fins a 10 i els altres se'n van al seu campament. El campament cada equip el té delimitat i amagat dels altres.

L'objectiu és matar algun rival o pendre'l com a hostatge. Com serà això? Per matar cal apuntar amb el tronc i fer el soroll del tret. De fet l'altre cal que caigui a terra amb els ulls tancats i compti fins a 10 segons. Està clar que si l'altre no et sent, cal que cridi: "t'he matat". Per pendre un hostatge cal anar per darrere seu i dir-li "no et moguis". Aquest no té el dret d'escapar-se si no és que un dels seus mata a aquell que l'ha agafat com hostatge. Aquest joc pot no acabar-se mai!!!

AIRE, TERRA, MAR

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: França, Bèlgica, Suïssa, Quebec

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Per aquest joc calen com a mínim 3 persones i un terreny de joc que es divideix en tres parts: aire, terra i mar.

El qui dirigeix el joc diu el nom d'un animal, d'una planta o d'un objecte, per exemple: "un ocell". Tots els jugadors es posaran a la part del terreny corresponent a l'aire perquè l'ocell viu a l'aire.

Tot seguit dirà un altre animal, planta, etc. i els jugadors s'hauran de col·locar a l'hàbitat d'aquest animal, planta, etc. i així successivament.

ELS ANIMALS

EDAT: >3

TIPUS DE JOC: expressió

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelona

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: 1. Un adult dirigeix el joc. Es col·loquen els nens drets formant un cercle.
2. El conductor del joc diu el nom d'un animal i una acció que realitza, per exemple: "La granota salta".
3. Tots els participants hauran d'imitar l'animal en l'actitud ja esmentada pel conductor fins que en digui un de nou.

Observacions: Un senzill joc per als més petits, que el gaudiran tot fent una estona l'animal.

LA MÀQUINA DELS CONTES

EDAT:

TIPUS DE JOC: Pilota - Imaginació

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS: pilota

DESCRIPCIÓ: Primer de tot, delimitem un espai on ens puguem moure tots però que no sigui massa gran.

Ens col·loquem tots lliurement dins d'aquest espai. Un de nosaltres porta una pilota que la llençarà a un nen i si el toca, aquest nen començarà a explicar un conte que haurà d'inventar.

El que ha iniciat el conte agafarà la pilota i la llençarà a un altre nen, i si el toca el nen tocat ha de continuar el conte ja iniciat, i així successivament fins que posem fi al conte que inventerem entre tots.

Amb la màquina de contes s'inventen històries increïbles.

EL PARACAIGUDES MÀGIC

EDAT: >3

TIPUS DE JOC: cooperació

PROCEDÈNCIA: Mèxic

NOMBRE DE JUGADORS: >3

MATERIALS: Un paracaigudes didàctic.

DESCRIPCIÓ: El grup (4 o més nens) sosté el paracaigudes i a una ordre, tots el llançaran al mateix temps. Aquest serà impulsat molt amunt i si es realitza sota sostre, es mantindrà enganxat al sostre, la qual cosa donarà el toc màgic al jocppp.

GATS, GOSSOS I OCELLS

EDAT: >4

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >3/grup

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Dividirem els nois en 2 grups (A i B). El grup A estarà format per gossos i ocells (hi hauran més ocells que no pas gossos). I el grup B estarà format TOT per gats. Els del grup A (situats a la línia 2) estaran en fila i separats els uns dels altres (veure dibuix). El monitor repartirà entre els

nois els papers de gossos o ocells. Els del grup B es trobaran a la línia 3. El joc començarà el grup B, un component d'aquest grup anirà cap on es troba el grup A, s'aturarà a la línia "límit" i es posarà davant d'un noi de l'altre equip (el que vulgui). Com que és un gat (grup B) aquest li dirà : MÈUUU..... i l'altre depenen del que sigui li contestarà: PIU PIU en cas de que sigui ocell o bé BUP BUP en cas de ser gos. Tot seguit de que el component del grup A hagi contestat comença l'acció. Si el gat es troba amb un ocell, l'ocell haurà d'escapar i córrer cap a la línia 1 i arribar-hi sense que el gat l'agafi, però si el gat es troba amb un gos, serà el gat qui hagi de córrer cap a la línia 3 i arribar-hi abans de que l'agafi el gos. I així successivament, fins que participin tots.

LA CUCAFERA

EDAT: 4

TIPUS DE JOC: motriu

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: >4

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Qui fa de "rei" va donant ordres segons la seva imaginació dient: - La cucafera diu... salteu sobre un peu!. - La cucafera diu.. toqueu-vos la panxa!. - La cucafera diu... doneu una volta a .. etc. Llavors tots els jugadors han de fer exactament alló que mana la "Cucafera". Tanmateix, qui fa de "rei", de tant en tant, dóna l'ordre sense dir: - La cucafera... en el qual cas tots han de restar quiets. Per exemple: -diu... feu pessigolles al company de la dreta! En aquest cas, han de restar quiets. Quan els infants s'equivoquen, el "rei" fa broma dient: ei! despistats, o ai! que us enredo!, etc. El joc és més divertit quan més divertides originals siguin les ordres.

ELS ENCANTATS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Moscou - Federació Russa

NOMBRE DE JUGADORS: >4

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un dels jugadors ha d'empaitar els altres i intentar tocar-los. Quan en toca un, aquest s'ha de quedar quiet on és i cridar: "Ajudeu-me!". Els altres intenten tocar-lo per alliberar-lo i poder tornar a córrer. El joc s'acaba quan tots estan atrapats.

EL PUNT NEGRE

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: >4

MATERIALS: papers i un bolígraf

DESCRIPCIÓ: Hom dibuixa un punt negre en un dels papers, la resta es queden en blanc. Cal plegar-los per tal que no se sàpiga quin paper té el punt negre i cada jugador n'agafa un. El qui li toca el que té el punt negre, para. El qui para compta fins una certa quantitat mentre els altres s'amaguen. Quan acaba surt a buscar-los. Si en veu cap, l'empaita fins a tocar-lo. Els ha de trobar tots, i el primer que ha estat capturat serà qui pari al proper joc. El darrer en ser trobat pot salvar-los

tots. Per fer-ho li cal arribar fins el punt on contava el qui parava, sense ser tocat per aquest i dir: "Puntet negre, estic salvat amb tots els meus companys". En aquest cas torna a parar el mateix d'abans.

ANTÓN PIRULERO

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS: >4

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: HI pot jugar qualsevol nombre de persones a partir de 4 o 5, si bé és més divertit un grup nombrós. Es tria el qui fa de "Antón Pirulero" amb una cantarella de fer tries. Els jugadors seuen en cercle inclòs "Antón Pirulero". Cada participant, excepte "Antón Pirulero" tria un instrument musical per fer-ne la mímica. "Antón Pirulero" fa girar els braços i de forma imprevista copia la mímica d'un dels jugadors, el qual se n'ha d'adonar immediatament i fer el moviment de "Antón Pirulero". I així successivament. El qui no bada tres cops, paga penyora. Tot això es desenvolupa cantant aquesta cançó: "Antón Antón Antón Pirulero cada cual cada cual atienda su juego y el que no, el que no, una prenda tendrá."

QUE NO BOTI

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: pilota (llançaments).

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Maresme

NOMBRE DE JUGADORS: >4

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Es formen dos equips. S'ha de llençar la pilota a l'altre camp amb l'objectiu que doni més d'un bot dins del camp. Si s'aconsegueix es guanya un punt. Guanya l'equip que primer arriba a 15 punts.

CAMES AJUDEU-ME!

EDAT: >4

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >4

MATERIALS: per fer el terreny circular

DESCRIPCIÓ: Participen 2 grups alhora (A i B). Aquests es col.loquen a la part exterior d'un terreny de joc amb forma circular. Si dividim el terreny de joc en 4 parts (1,2,3 i 4), el grup A es posarà en el punt 1 i el grup B es posarà en el punt 3. Quan es dogui el senyal, tots dos grups comencen a córrer, però mentre el grup A correrà cap els punts 2, 3, 4, 1, 2 i així succesivament, el grup B correrà cap els punts 4, 1, 2, 3, 4 i així succesivament. El joc consisteix en que tant un equip com l'altre han d'agafar el darrer corredor de l'equip contrari. Guanya qui primer ho aconsegueixi.

EL SOLDADET

EDAT: >4

TIPUS DE JOC: llenguatge

PROCEDÈNCIA:

NOMBRE DE JUGADORS: >4

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Per fer aquest joc, els participants han d'estar asseguts en cercle. Un d'ells, el qui dirigeix el joc diu: - El soldadet ha vingut de la guerra tot nuet, vós, què li fareu?. Va fent aquesta pregunta a tots els jugadors, i cada un contesta una peça de roba diferent: - Jo, la camisa; jo, les calces... Quan tots han contestat, el que és al mig torna al primer i li pregunta si té llesta la seva peça de roba. En respondre no es pot dir ni "sí" ni "no" ni "jo què sé". Al qui se li escapa alguna d'aquestes respostes, paga penyora. Quan tots tenen una penyora, s'acaba el joc.

EN PERE CRIDA EN PAU

EDAT: >4

TIPUS DE JOC: llenguatge

PROCEDÈNCIA:

NOMBRE DE JUGADORS: >4

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors estan asseguts en rotllana. Un d'ells serà en PERE, l'altre en PAU i la resta s'anomenaran a partir de l'u. En PERE comença el joc dient: "En PERE crida en PAU"; aquest continua dient: "En PAU crida el tres". El jugador que té aquest nombre, n'ha de cridar instantàniament un altre. Aquestes crides s'han de succeir sense parar ni vacil·lar fins que un jugador s'equivoca o triga a parlar. Llavors se situa després del darrer i tots els altres avancen un número, quedant-se amb el darrer número aquell que s'havia equivocat. En PERE torna a començar el joc. Si s'equivocuen en PERE o en PAU, també es posen al final. 1a variant: Edat: 7-8 anys Joc col·lectiu. Com més participants, millor Aquest joc té moltes variants i es pot complicar marcant, per exemple, un ritme de quatre temps, en el qual, en els dos primers diem el nostre nom o nombre, i en els dos següents el nom o nombre del següent jugador. Per exemple: 1r jugador: PERE, PERE, tres, tres 2n jugador: tres, tres, cinc, cin 3r jugador: cinc, cinc, PAU, PAU (...) Qui perd el ritme o no respon, se'n va al final. 2a variant: Edat: A partir de 10 anys. Joc col·lectiu. Com més participants millor. És un joc molt divertit i que enganxa els nois i noies una mica grandets. Equiparem els noms i números s una empresa: El primer serà el PRESI(dent), el segon, el VICE(president), el tercer el SECRE(tari); sa partir d'aquí cada un té un nombre fins a l'últim que és el noi dels encàrrecs, que es diu Bartolo i anomenarem TOLO. Comença el joc el PRESI seguint el ritme de quatre temps. El qui s'equivoca es converteix en en TOLO, i els nombres han de córrer. Exemple: PRESI, PRESI, dos, dos Dos, dos, TOLO, TOLO (...)

EL TOTXO DE FOC

EDAT:

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: França, Bèlgica, Suïssa, Quebec

NOMBRE DE JUGADORS: >4

MATERIALS: 1 guix per dibuixar el terreny

DESCRIPCIÓ: Calen com a mínim 5 jugadors perquè sigui divertit, però es pot jugar amb menys. Es dibuixen unes línies al terreny. Son les zones de tir.

Els jugadors es col·loquen en fila índia.

Per torns han de llançar l'objecte apuntant a una zona de punts

Guanya el primer que arriba a 350.

Si la pilota surt de la zona de joc, hom retira punts a l'equip

BOA CONSTRICTOR

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Illes Balears

NOMBRE DE JUGADORS: >4

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Marcam al terra un quadrat o cercle d'uns tres metres de perímetre. El que fa de boa es col·loca dins el cercle i els altres han d'anar passant per dins la casa de la boa, sempre ha de passar algun alumne. La boa no pot sortir de l'espai marcat (casa seva). Quan la boa toca algú aquest últim passa a formar part de la boa. La boa no pot sortir sencera de casa seva, però si un jugador queda a dins tots els altres poden sortir, sempre que s'agafin la mà.

Així com el joc avança la boa cada cop és més gran i llarga. l'últim que quedi sense ser tocat guanya.

FET I AMAGAR A L'INREVÉS

EDAT:

TIPUS DE JOC: amagar i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Occidental

NOMBRE DE JUGADORS: >4

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest joc és com jugar a fet i amagar però del revés, i funciona que en comptes de parar només una persona paren tots els nens, menys un que serà el que s'amagarà. Després de comptar fins a 30 o a 40 (un nombre prefixat abans de començar) tots els nens i de manera individual comencen a buscar el que s'ha amagat. Un cop el trobin, enlloc de cridar, s'hauran d'anar amagant amb ell. L'últim en trobar tots els altres nens amagats serà el que s'amagarà a la proxima ronda.

VOLEN, VOLEN

EDAT: 3

TIPUS DE JOC: motriu

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: >5

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El qui fa de "rei" va dient: - Volen, volen... coloms!, o qualsevol altre animal que voli. En sentir-ho els jugadors, han d'alçar, tots alhora i ben de pressa, les mans enlaire movent-les com si volessin, desplaçar-se lliurement per l'espai, dient: - volen, volen. Si s'anomena un animal que corre, per exemple: - Corren, corren... gossos!, els jugadors comencen a córrer movent els braços, fent el gest de córrer i dient: - Corren, corren!, i si s'anomena un animal que neda, per

exemple: - Neden, neden... sardines, els infants han de desplaçar-se movent els braços com si nedessin i dir - Neden, neden! Ara bé, "el rei" pot donar una ordre falsa, per exemple: - Corren, corren... periquitos. En aquest cas, els jugadors hauran de restar completament quietes. Els qui s'equivoquin poden continuar jugant, eliminar-se o bé pagar una penyora.

EL JOC DELS DISBARATS

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana - interior

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: >5

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots formen una rotllana. La primera persona fa, en veu baixa una pregunta al company de la seva dreta, i així fins que el darrer pregunta al que ha començat. Després, en veu alta van dient la pregunta de l'esquerra i la resposta de la dreta, resultant-ne uns disbarats d'allò més grossos.

CURSA DE PINGÜINS

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: >5

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Cal dir als infants que portin uns pantalons curts per sota dels llargs. Tots es posen darrere d'una ratlla i es marca la meta. Quan es dona el senyal, els infants es baixen els pantalons llargs i van corrent fins a la meta. És una cursa molt divertida i motiva molt els infants. Els mestres es peten de riure i els infants també. La gràcia del joc no rau en arribar primer, si no en participar i caure el menys possible, és un bon joc per al darrer dia de classe o com a part d'una gincana.

AIXECA LA MÀ

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana - coordinac

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS: >5

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Objectiu del joc: Respondre ràpidament i amb precisió les ordres. Com s'hi juga: Els jugadors seuen en cercle. Es tria un noi o noia perquè pari. Va caminant al voltant del cercle i s'atura davant d'un jugador. Senyala el jugador i li diu: "Alça la mà". Però la persona assenyalada no aixecarà la mà. Això ho faran els dos que estan a la seva dreta i esquerra: el qui seu a la dreta, aixeca la mà esquerra i el qui seu a l'esquerra, aixecarà la dreta. Si algú s'equivoca, para. El qui ha parat més de tres vegades té una penalització (per exemple, cantar una cançó, explicar un conte...)

TOTS AL DARRERE

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Irlanda

NOMBRE DE JUGADORS: >5

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: N'hi ha un/a que para i els altres compten fins a deu. Aleshores l'han d'empaitar. El/la que l'atrapa para. I així successivament.

ELIMINAT L'ÚLTIM

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >5

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es delimita una sortida i una arribada. En un principi tots els participants es col.loquen en línia a la sortida i a cadascú d'ells se li dóna un número (segons el nombre de participants). Quan es dongui el senyal hauran de córrer tots cap a l'arribada, però al mateix temps es dirà un número qualsevol. La persona que el tingui, si no aconsegueix tocar un altre nen abans d'arribar a la meta queda eliminada. Si aconsegueix tocar un altre persona, llavors només ha de pensar en arribar a la meta el més aviat possible i que no el tornin a tocar. Mentrestant, aquell nen que han tocat s'ha de preocupar de tocar un altre si no és ell qui queda eliminat, és a dir, queda eliminada aquella persona que l'han tocada i ella no ha pogut tocar ningú (ja que tots han arribat a la meta).

LLAMPS I TRONS

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >5

MATERIALS: fulards

DESCRIPCIÓ: Dividirem els participants en dos grups (llamps i trons). Els Llamps portaran un fular al cap per diferenciar-se dels trons que no en portaran. Delimitarem un terreny de joc bastant gran i en un costat posarem tots els llamps junts, per la seva part, els trons podran estar on vulguin dins del terreny de joc. Quan es doni el senyal, cada llamp haurà d'anar a agafar a un tro (només un); els trons per la seva part hauran d'intentar fugir dels llamps corrent pel terreny de joc. Quan un llamp agafi a un tro, s'agafaran de les mans (formant una parella) i hauran d'anar a buscar altres parelles que s'hagin format. Totes les parelles s'aniran ajuntant per les mans formant una gran tempesta i podran ajudar a aquells llamps que encara no hagin pogut agafar al seu tro, actuant com a barrera-mur per no deixar passar els trons. El joc acaba quan tots formen part de la gran tempesta.

A PAMS

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >5

MATERIALS: fulards,rellotge,paper,bolígra

DESCRIPCIÓ: Posarem els participants en el terreny de joc. Aquests portaran els ulls tapats i quan es doni el senyal hauran de trobar-se i formar els grups que els hi diguin: parelles, trios, un noi i dues noies, ...

LA BANDERA

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >5

MATERIALS: ulars,pal, paper i bolígraf

DESCRIPCIÓ: En un dels extrems del terreny de joc hi haurà tots els participants i a l'altre extrem hi haurà un pal ben alt amb uns quants fulards lligats. Al donar-se el senyal els participants hauran d'anar fins el pal i aconseguir un dels fulards.

UNA MICA MÉS

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >5

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: A cada torn un membre de l'equip sortirà corrents i haurà d'arribar el més lluny possible dins d'un temps determinat. Al següent torn i utilitzant el mateix temps que el seu company, el nou participant haurà d'arribar encara més lluny i així successivament fins a participar tots els membres de l'equip.

CURSA BOJA

EDAT: >4

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >5

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Participen tots els grups alhora. Els participants es col.loquen per tota la línia de sortida (agrupats per grups). Prèviament, s'haurà repartit en cada grup un número per cada participant (tants números com membres hi hagi a l'equip). El joc consisteix en una cursa on el senyal de sortida serà el crit d'un d'aquests números que pronunciarà el monitor. El membre de cada equip que tingui aquest número haurà de sortir i arribar a la meta, però no corrent sinó saltant només amb una cama. Això, es repetirà fins que hagin sortit tots els participants.

CONILLETES, A AMAGAR!

EDAT: >3

TIPUS DE JOC: córrer i amagar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Marina Alta

NOMBRE DE JUGADORS: >5

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un infant (assegut o recolzat sobre una paret) fa de mare i un altre, plantat o agenollat i recolzant el cap sobre els palmells del primer, fa de llebre. La mare li tapa amb les mans els ulls mentre que els altres (conillets) s'amaguen. En tant que s'amaguen la mare, colpejant-li l'esquena, entona el següent a alta veu, les voltes que siguin necessàries, fins aconseguir la resposta afirmativa: -Conillets a amagar, que la llebre va a caçar de nit i de dia i al toc de l'Avemaria. Conillets, ja esteu ben amagadeets?! -Sííí-Nooo (Teulada). ----- -Conillets a amagar, que la llebre va a caçar de nit i de dia, buscant a Maria, buscant a Ramon per tot el món. Conillets, esteu ben amagadeets?! -Sííí-Nooo (Callosa d'En Sarrià). ----- -Conillons a amagar, que sa llebre va a caçar de nit i de dia, fent-li foc a s'abadia, tin, ton, pega foc as torn (Tàrbena) Una vegada amagats, va a descobrir-los dels seus amagatalls. Quan en toque un, aquest pagarà o farà de llebre. Si algun jugador guanya el marro, és a dir, arriba abans que la llebre al lloc d'eixida on es troba la mare, es salva ell mateix de pagar. De vegades, la llebre s'ha allunyat massa i la mare els crida perquè acudeixquen i que es salven: "Conillets, a la mare!, Conillets, a la mare!" Una altra manera de començar el joc és comptar en veu alta fins a un numero, fixat per tots amb anterioritat. I si acorden que no hi haja mare, la llebre compta cara a la paret i amb els ulls tapats. Pel que fa a la variació de Tàrbena, els infants van cantant la cançoneta i colpejant l'esquena de la llebre fins l'acabament de la melodia que arranquen a córrer per amagar-se.

PARATS AL SOL

EDAT: 6

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Marina Alta

NOMBRE DE JUGADORS: >5

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Joc que practicaven els infants en les nits de lluna plena. El qui pagava solament recorria la zona il·luminada per la lluna i no podia de cap manera envair la franja obscura o ombrosa del carrer, ja que podia rebre algun carxot. I havia de tocar-en algun, però solament quan es trobara dins la seua zona. Així es treia del damunt esta feixuga tasca. Per tant, recorria solament la zona clara del carrer a fi d'evitar que els altres, que en romanien difuminats en la franja obscura, pogueren penetrar a la seua parcel·la. Aquestos, quan les circumstàncies ho exigien, hi entraven fortívolament i cantaven tot burlant-se la lletra de la cançó més amunt esmentada. A. Salvà i Ballester (1885-1941), escriptor de Tàrbena, dins De la Marina i la muntanya, pàg. 95, Alacant, 1988, anomena aquest joc terric-terric. I el desenvolupaven d'aquesta forma: «Joc d'hivern en les nits de lluna, aprofitant la part de llum que dóna esta i l'ombra que fa un edifici que servix de ratlla dels camps on es situen uns i altres. I comença el joc passant la ratlla: «Terric-terric, en la teua terra estic». I, entones, el de la seua terra corre per vore si pot pegar-li al qui l'ha entrada, i, si pot, li pega, i aquell fuig devers la terra d'ell, i els d'esta procuren torbar als de l'altre bando i guanyar temps a fi que es peguen lo manco que es puga. Els xics més forts agarren de la mà als de l'altre bando i uns i altres estiraven a fi de dur al contrari al seu camp per pegar-li.»

ESTÀTUES IMMÒBILS I MUDES (MOSCA)

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid

NOMBRE DE JUGADORS: >5

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els participants es col·loquen en dues files paral·leles, mirant-se els uns als altres. Al crit de "estàtues immòbils i mudes", o de "mosca", segons el lloc on es practica, tots quedaran quiets com estàtues. El qui para, que és qui ha donat el crit d'inici, passarà entre les dues files intentant que no el toquin ni el peguin. Si en passar veu algú que es mou o que ensenya les dents, ha d'alçar les mans. Llavors no el pot tocar ningú. En acabar el recorregut dirà qui ha vist moure's primer o qui ha ensenyat les dents. Llavors serà aquest qui pari. Si algú el toca després d'aixecar els braços, serà aquest qui pari, si és identificat pel qui para. Si el qui para ensenya les dents, la resta el poden tocar i pegar sense por de ser vistos

ATRAPAR

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid

NOMBRE DE JUGADORS: >5

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: En un joc d'atrapar en el qual "la pica" llança una pilota de drap als companys per caçar-los. El qui és tocat s'asseu al lloc on era quan l'han tocat i només se salva si algú salta per damunt seu. La pilota, en ser llançada pel jugador, pot ser recollida per qualsevol altre i tornar a ser llançada, inclosos els jugadors que estan atrapats-asseguts (que poden recollir i llançar la pilota sense moure's del lloc). El que té de bo aquest joc és que encara que es tracti d'un joc d'atrapar, no existeix el típic rol del jugador perseguidor (que no vol ningú) i el de perseguit, perquè tots dos són una cosa i l'altra alhora.

EL POT O LA GERRA

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Marina Alta

NOMBRE DE JUGADORS: >5

MATERIALS: un pot

DESCRIPCIÓ: Qui paga compta a tota veu, de cara a la paret (fent coveta) i amb les mans a la cara, fins a on han acordat (uns deu per jugador). Després se'n va a un petit cercle, que té al bell mig un pot, i inicia la descoberta. Cada xiquet/ta que veu, ha de colpejar el pot tres vegades a terra tot dient «un, dos, tres per (el nom de l'infant)». Suposant que algú arribe abans que ella i tombe el pot d'una puntada de peu, els salva i torna a reiniciar-se el joc. Si agafa a tothom, pagarà el primer de la sèrie. Cal dir que algunes vegades la xicalla utilitza l'estratagema d'eixir tots a la vegada, corrents, i dret al pot. La mare es veu impossibilitada d'anomenar els uns i els altres i el pot acaba sempre anant per l'aire. No poden amagar-se al costat ni darrere del qui paga. I tampoc gaire lluny del qui compta.

PALOMA

EDAT: 6

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Marina Alta

NOMBRE DE JUGADORS: >5

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Cal un carrer on hi haja reixes per poder pujar els infants. Començen el joc fent mare-pedreta. I el primer que paga compta fins a deu. Mentrestant tothom corre a pujar a les reixes, com més amunt millor. En arribar a la xifra pactada, diu «paloma en tal (nom del'infant)». I mesuren tres pams a partir del sòl. Si de cas es troba dins d'aqueix espai, aleshores paga aquest infant; en cas contrari, comencen altra vegada el joc. Els xiquets, quan la mare vigila i es troben a la seua esquena, s'arrisquen baixant de la reixa. La mare, no cal dir, mirarà de tocar algú abans de pujar dalt la reixa o d'anomenar-lo quan crega que es trobe dins dels tres pams d'alçada; és l'única manera de poder deslliurar-se de pagar

TULA

EDAT: 5

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Marina Alta

NOMBRE DE JUGADORS: >5

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Fan mare-pedreta. El qui paga acaça els altres dins d'un camp assenyalat amb anterioritat. I en tocar algú, aquest acaça als altres amb una mà apegadeta al lloc on l'han tocat i automàticament l'altre se'n deslliura. Si és tula acatxadeta no et poden tocar si t'acatxes.

LES CADIRES

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atenció

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Garrotxa

NOMBRE DE JUGADORS: >5-6

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es col·loquen tantes cadires com jugadors hi ha. A un senyal tots comencen a donar voltes a les cadires. Mentrestant, el qui dirigeix el joc, en treu una. A un altre senyal, tots busquen una cadira on seure, però un es quedarà sense lloc i serà eliminat. Guanya el que aconsegueix de no ésser eliminat. Actualment, enlloc d'un senyal se sol tocar música perquè vagin donant voltes i quan aquesta para s'han d'asseure.

EL PARC DE LES LLAGOSTES

EDAT: 5

TIPUS DE JOC: motriu

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: >6

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es dibuixa un gran cercle, dintre del qual les "llagostes" van i vénen molt contentes. No poden sortir d'aquest pati i hi circulen saltant amb els peus junts. Les persegueix una granota que ha de saltar a la gatzoneta, la qual cosa l'impedeix d'anar gaire de pressa. la granota quan salta, va fent: "croa", "croa"... Cada una de les llagostes atrapades es va convertint en granota. De manera que cada cop hi ha més granotas i menys llagostes. L'última llagosta en ser atrapada, fara de granota

la propera jugada.

L'ESPARDENYETA

EDAT: 4

TIPUS DE JOC: motriu

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: >6

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els infants estan en rotllana, asseguts a terra, amb els ulls tancats, menys un que fa de "mare" i va donant voltes per fora el cercle. La mainada de la rotllana i la "mare" mantenen el següent diàleg: Rotllana: - mare, tinc set Mare: - beu aigua Rotllana: - hi ha una mosca! Mare: - beu vi! Rotllana: - hi ha un mosquit! Mare: - beu vi del bo! Rotllana: - ai, que bo! Mare, tinc son! Mare: - dorm! Rotllana: - fins a quina hora? Mare: - fins a les...! La "mare" diu un número no superior a 20 o a 25, si no es fa massa llarg. Tota la rotllana, amb els ulls clucs, contenen veu alta.

Mentrestant, el qui fa de "mare" posa la penyora a darrera d'un nen de la rotllana. Quan s'acaba de contar, qui la té s'aixeca de pressa per perseguir la "mare". Si l'agafa abans que aquesta sigui en el lloc que ell ha deixat, la mare torna a parar i si no qui farà de "mare" serà ell.

BOMBA!

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: >6

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: Un jugador para i es posa al centre d'un cercle que formen la resta de persones que juguen. Els que formen el cercle es van passant la pilota mentre el qui para compta amb els ulls tancats, fins a 30. Quan arriba a 10 dona el primer avís, en arribar a 20, el segon i quan arriba a trenta diu: "Bomba!" El jugador que en aquest moment té la pilota a la mà canvia el lloc amb el del centre i el joc torna a començar.

MARTÍN PESCADOR

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS: >6

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es trien dos companys (Martín Pescador) que estaran en el pont, mitjançant una cançó de fer tries. Els dos triats formen un pont ajuntant les mans a l'alçada dels caps i cada un d'ells tria un gust de gelat en secret. La resta dels companys fan el tren que va passant per dessota del pont al ritme de la cançó. L'últim del tren queda atrapat al pont. Allà li pregunten quin gelat s'estima més (per exemple: de xocolata o de fruita). D'acord amb el que tria es col·locarà darrere del "Martín Pescador" que té aquest gust. I així fins que passen tots. El "Martín Pescador" que tingui més "peixos" és el guanyador. Una variant més divertida, és que en acabar la "pesca" s'estiri per les dues bandes per veure quin serà el grup guanyador.

GUERRA DE LES PILOTES

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS: >6

MATERIALS: diverses pilotes

DESCRIPCIÓ: Els participants es divideixen en dos grups i es distribueixen al llarg de dues zones quadrades separades per una línia central. Es dona la meitat de les pilotes a cada grup. Al senyal comencen a tirar pilotes al camp contrari amb la finalitat de tenir-ne el menor nombre possible en el propi camp, Al cap d'uns minuts, al senyal d'alto es comptabilitzen l nombre de pilotes guanyat a l'equip que en tingui menys en el seu camp. Si algú tira la pilota després del senyal, es comptabilitzen dos punts negatius. Cal vigilar que les pilotes es llencin al camp i no contra un contrari.

ENDUR-SE'N LA PILOTA

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS: >6

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Per grups de quatre jugadors, un dels components amb la pilota. Llença la pilota a l'aire i intenta a gafar-la, els altres tres també ho intenten. Continua el joc qui aconsegueix agafar-la.

PILOTA BOTA, BOTA

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS: >6

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: Els qui tenen la pilota la boten i driblen. La resta intenta prene'ls-la. Si ho aconsegueixen continuen ells i els altres fan el paper dels anteriors.

PEUS ENLAIRE!

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS: >6

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Joc de persecució amb tres o quatre perseguidors. Si no es tenen els peus a terra no es pot ser caçat. El qui és caçat passa a ser perseguidor i allibera el seu caçador. VARIANTS: Tots drets: Qui és el darrer a treure els peus de terra?

EST, SUD, NORD, OEST

EDAT:

TIPUS DE JOC: rotllana

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS: >6

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: L'objectiu del joc és endevinar la direcció que assenyala la persona del mig de la rotllana. Calen com a mínim 6 jugadors. El primer que cal fer és triar un perquè estigui al mig. Aleshores, aquest assenyala a l'est, a l'oest, al sud o al nord. Després els que estan fora, tanquen els ulls i han d'endevinar la direcció que assenyala el del mig. Finalment, si el de fora ho endevina, s'intercanvia amb el del mig i el joc torna a començar.

QUI T'HA MATAT?

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: pilota (persecució)

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Maresme

NOMBRE DE JUGADORS: >6

MATERIALS: 2 pilotes

DESCRIPCIÓ: 2 jugadors paren amb una pilota. Si llencen la pilota i colpeja algun jugador, aquest s'asseu en el lloc on l'han tocat. Per salvar-se i continuar jugant, ha d'esperar a que el jugador que l'ha matat, el matin. En aquest joc és important deixar clar que tothom pot parar, sempre i quan aconseguixin agafar la pilota.

JUGADOR PORTERIA

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: esportiu

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Maresme

NOMBRE DE JUGADORS: >6

MATERIALS: 1 pilota

DESCRIPCIÓ: En una pista polisportiva o similar. Es pinten una ratlla separada de la paret uns 4 metres a cada fons de la pista o camp de joc. Es fan dos equips. Cada equip envia un jugador a la línia contrària. Es juga seguint les mateixes normes del futbol. Per fer un gol, el jugador que hem enviat ha d'intentar agafar la pilota amb les mans i sense sortir de la línia. Guanya el joc qui més punts fa.

LA TACA DEL NAS LLARG

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: motriu

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: >6

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un dels jugadors fa de taca. La taca, per tal de diferenciar-se de la resta de jugadors ha d'anar amb una ma agafada al nas i l'altra ma ha de passar per entremig. La taca doncs, ha d'intentar agafar a la resta de jugadors amb el seu nas llarg (segona ma). cada vegada que un jugador és agafat es converteix en taca adoptant així la mateixa posició que la de la taca inicial.

D'aquesta manera el nombre de taques cada vegada va sent major. El joc finalitza quan tots els jugadors s'han transformat en taca.

SEGUIR LA MARE

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: imitació - atenció

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: >6

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es col·loquen en fila i tots han d'anar imitant allò que fa el primer (la "mare"). A un senyal, la persona que fa de mare passa darrere de tot de la fila i el qui era segon ara serà la nova "mare".

EL GORIL·LA ENGABIAT

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: >6

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es fan tries per veure qui serà el "goril·la". Es dibuixen dos cercles concèntrics a terra. El cercle interior serà la "gàbia" i s'hi col·locarà el qui fa de goril·la i entre els dos cercles, la resta de jugadors. Aquests aniran acostant-se al goril·la, donant-li copets, etc. procurant no ser atrapats pel goril·la. Cada cop que n'atrapa un, aquest es convertirà en goril·la i s'haurà de col·locar a la gàbia on cada cop hi haurà més goril·les. El joc acaba quan tothom és goril·la.

BON DIA, NOSTRE PARE

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: >6

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es fan tries per veure qui farà de pare. La resta dels jugadors seran els fills. Aquests, a una certa distància del qui fa de pare, decideixen quin ofici o acció representaran. Es van apropant a poc a poc al pare, mentre van cantant: Bon dia, nostre pare, bon dia, nostre rei! Pagueu-nos la soldada perquè és de dret de llei. El "pare" contesta amb la veu més greu: Bon dia, fills, bon dia, digueu-me d'on veniu. Els "fills" responen: Venim de Barcelona, bon pare, aquí ens teniu. El "pare" pregunta: Quin és el vostre ofici, m'hauríeu d'explicar. Els "fills" imiten amb gestos l'ofici que han decidit mentre canten: El nostre ofici, pare, mireu-lo com es fa. Lireta, lirondaina, lireta, lirondí. Aquell que té un ofici de fam no es pot morir. Un cop acabada la cançó i no abans, el pare dirà l'ofici si l'ha endevinat. En aquest cas, tots els fills sortiran corrents i el pare els empaitarà. Si n'atrapa algun, aquest farà de pare. Si no n'atrapa cap, tornarà a fer de pare l mateix jugador.

EL REI DEL SILENCI

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: atenció

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: >6

MATERIALS: picarols o campanetes

DESCRIPCIÓ: Es tria un rei, al qual s'embenaran els ulls. S'asseurà a terra i davant d'ell tindrà el "tresor" (un picarol, una campaneta o algun altre objecte que soni per poc que es bellugui). La resta dels companys estan allunyats i tothom ha d'estar en silenci total. Un dels companys se li acostarà i intentarà robar el tresor. En endur-se'l, si sona i el rei el sent, aquest l'haurà d'assenyalar amb el dit. Un cop descobert el lladre, aquest passarà a ser el nou "rei del silenci". Si no el descobreix, el joc continuarà amb un altre "lladre".

EL RELLOTGE

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid

NOMBRE DE JUGADORS: >6

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: És un joc d'atrapar que es juga en una pista de bàsquet o de dimensions semblants, a l'interior de la qual es dibuixa un cercle amb cons o pedres. La originalitat rau en el fet que els perseguits només es poden desplaçar en un sentit al voltant del cercle (ningú no pot trepitjar-ne l'interior) i no poden recular en cap moment, mentre que el perseguidor (a mesura que en va atrapant, són perseguidors) es desplaça en l'altre sentit i tampoc no pot recular. D'aquesta manera, perseguidor i perseguits es creuen obligatòriament cada cert temps. A mesura que el perseguidor atrapa altres jugadors, aquests se li uneixen fent una cadena.

ACOSTAR-SE A L'ESCOLTA

EDAT: >7

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS: >6

MATERIALS: bena per als ulls

DESCRIPCIÓ: Es tracta d'intentar desplaçar-se sense ser sentit per un jugador que porta els ulls tapats. DESENVOLUPAMENT: Un jugador amb els ulls tapats es posarà al centre d'una rotllana formada per la resta, els quals estaran a la mateixa distància del centre. Al senyal de començament, els jugadors de la rotllana intentaran acostar-se al del centre. Quan aquest senti algun so, assenyalarà en direcció a aquest so. Si en la trajectòria assenyalada hi ha algun jugador, aquest haurà de recular 3 passes. El joc acaba quan algú aconsegueix acostar-se a 3 passes del que escolta, o també, al cap d'un temps predeterminat, moment en què guanya el que estigui més a la vora.

PAPERETS

EDAT: >4

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: >7

MATERIALS: 4 taules llargues

DESCRIPCIÓ: Posarem 4 taules al llarg d'un recorregut. Aquestes estaran en paral·lel unes amb les altres. Els participants es trobaran darrera la taula nº1 o sortida. Cada taula tindrà 5 paperets amb una frase escrita. Quan es dongui el senyal, els participants passaran per sota la taula i aniran fins a la taula 2, allí cadascú agafarà un paperet i haurà de realitzar el que li digui el paper. Sempre s'ha de passar per sota les taules i la finalitat és arribar a la taula 4 o arribada si es pot. Ja que el joc depèn del que diguin els paperets.

FUTBOLÍ HUMÀ

EDAT: de 8 a 12

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Osona

NOMBRE DE JUGADORS: >7

MATERIALS: pilota fluixa, 4 cons

DESCRIPCIÓ: En aquest joc es treballa: col·locació a l'espai, agilitat, força, entesa de grup, .. En espai on hi ha quatre línies gruixudes a terra hi ha dos equips. Els equips estan partits ocupant dues línies no consecutives, hi ha la línia d'atac i la defensiva, no hi ha porters. Al fons es fan dues porteries força amples amb cons. Com en un futbolí els jugadors no poden sortir de la línia però si moure's lateralment per tocar la pilota. Es pot fer amb els peus o amb les mans, si es fa amb les mans es fa que no val agafar la pilota, només val colpejar-la. Si es fa amb els peus la pilota hauria de ser de foam o molt fluixa. Els que cometin infraccions estaran un minut penalitzats sense jugar. Es conten els gols.

TOMÀQUET PODRIT

EDAT: 8-12

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: França, Bèlgica, Suïssa, Quebec

NOMBRE DE JUGADORS: >7

MATERIALS: 1 pilota de tennis i 1 cercol

DESCRIPCIÓ: Objectiu del joc: Quidar l'últim al terreny de joc protegint-se dels esquitxos del tomàquet que es llença

Desenvolupament:

Es fa una rotllana tocant-se les puntes dels dits. Quan es té els braços estesos, es van passant la pilota (els qui són a dreta i esquerra s'han de protegir de la banda on ha estat llançada la pilota).

Un llença la pilota a un altre. Quan arriba la pilota, els dos jugadors del seu costat s'han de protegir la cara del costat on va el projectil (amb les mans).

Quan un jugador no atrapa la pilota o no s'ha protegit, només tindrà una mà. Si torna a fallar, serà eliminat.

En segon lloc, els jugadors eliminats hauran de fer 50 passis sense que la pilota caigui a terra i

separats 5 metres. Quan ho han fet poden tornar a la rotllana.

Quan un infant no es protegeix només té una mà. El segon cop, és eliminat i ha de fer el mateix exercici que el jugador que no agafa la pilota.

BALL RODÓ CATERINETA

EDAT: 3

TIPUS DE JOC: motriu musicat

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: >8

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els infants s'agafen de les mans fent rotllana. mentre es canta es va voltant i quan s'arriba al final de la cançó, es diu - "Só Caterineta, Só!!", molt fort. Llavors tothom s'ajup a la vegada i s'estiren fort pels braços, intentant fer-se caure, els uns als altres. Evidentment molts acaben a terra.

EL RELLOTGE DE CORDA

EDAT:

TIPUS DE JOC: motriu-pilota-rotlla

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: >8

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: S'organitzen dos equips del mateix nombre de jugadors. Un equip es col·loca en cercle i l'altre en fila al costat del primer. Al senyal, els del cercle comencen a passar-se una pilota correlativament, i cada cop que es faci una volta sencera es canta una hora. Al mateix temps, l'altre cop correrà donant voltes al voltant del cercle donant-se un cop a la mà per tal de donar-se el relleu fins que tots completin la volta corrent. A continuació es canviaran els papers. Guanya l'equip que menys "temps" (hores cantades per l'equip del cercle) triga en completar la cursa de relleus.

TÍRA-T'HI

EDAT: >12

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: >8

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es col·loquen tots els integrants menys un per parelles, agafats ben fort de les mans, i el que està sol ha de pujar a una alçada considerable, per tal de tirar-se damunt del "llit" que tenen parat els altres amb les seves mans. Es tracta de confiar en els altres i deixar-se dur per l'emoció de llançar-se al buit.

EL CAÇADOR I LA PRESA

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS: >8

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un caçador amb els ulls embenats, ha d'atrapar la seva presa en un temps determinat. **OBJECTIUS:** Aguditzar el sentit auditiu. **DESENVOLUPAMENT:** Tots els participants han de formar una rotllana, de la qual no poden sortir ni el caçador ni la presa. Un cop començat el joc, el caçador ha d'escoltar i empaitar la seva presa de quatre grapes o agenollat, mentre que la presa pot estar dreta. Pel fet de tant sols tocar la presa, el caçador té, al seu torn, el dret de ser la propera víctima. **NOTA:** Ideal per jugar-hi a l'aire lliure, en terrenys boscosos.

FER EL CONTRARI

EDAT: >5

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS: >8

MATERIALS: tovalloles o fulls de paper

DESCRIPCIÓ: **DESENVOLUPAMENT:** Grups d'entre 4 i 6 jugadors aguanten amb la mà dreta un full de diari o una tovallola, a l'alçada de la cintura. Quan l'animador dóna consignes, ells han de fer el contrari, o si no, el grup perd un punt o ha de suportar el càstig de tots amb cops fets amb el material. Consignes: agafar, deixar anar, pujar, baixar, arrugar, etc., i els seus contraris.

L'INQUILÍ

EDAT: >8

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS: >8

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: **DEFINICIÓ** Es tracta de que una persona que està sola aconseguixi de formar part d'apartaments formats per tríos **OBJECTIUS** Passar una estona divertida amb un exercici de moviment. **CONSIGNES INICIALS** Cal que el joc es desenvolupi amb rapidesa **DESENVOLUPAMENT** Tots/es es col·loquen per tríos format apartaments. Per aconseguir-ho una persona es col·loca davant una altra agafant-se les mans, i la tercera s'hi fica entremig, rodejada pels braços de les anteriors. La que està a l'interior és l'inguilí i les dels seus costats seran les parets esquerra i dreta, respectivament. La persona que es queda sense apartament (si el grup és múltiple de 3, l'animador/a, i si n'hi ha 2 sense apartament, jugaran com una de sola), per tal de buscar lloc pot dir una d'aquestes coses: paret dreta, paret esquerra, inguilí, casa o terratrèmol. En els tres primers casos, les persones que estan fent aquests papers han de canviar d'apartament, moment que ha d'aprofitar el qui no en té per ocupar-ne un. Si diu casa, seran les dues parets, i si diu terratrèmol, seran tots/es els qui han de canviar i formar-se nous apartaments. Continua el joc la persona que hagi quedat sense lloc. **VARIANTS:** **DESENVOLUPAMENT:** Cada trio (i els "inquilins" que no tenen "caseta") respon a diferents consignes, com per exemple: 1) "Les casetes" no deixen entrar els inquilins (els quals provaran diferents tàctiques per a fer-ho) 2) "Les casetes" no deixen sortir els "inquilins" (que insisteixen en sortir) 3) "Les casetes" canvien de lloc, escapant dels "inquilins" (que les empaiten). 4) "Els inquilins" no permeten que les "casetes" se'n vagin (elles ho intenten igualment) 5) "Les casetes" i els seus "inquilins" es posen a jugar al "muñeco bobo", invitant algun

visitant que s'hagi quedat sense casa.

TOCAR MARRO

EDAT: 7

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Marina Alta

NOMBRE DE JUGADORS: >9

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Fan peus, arrangen els dos bàndols i assenyalen el terreny de joc. Al fons i a una part i a l'altra serà la zona de refugi. On resten sans i estalvis. Una per a cada equip. Els jugadors van entrant al terreny de joc i desafiant els seus enemics. Intentaran envair la zona contrària sense que ningú els toque o els agafe. No cal dir que tots els qui siguen tocats o presos passaran a l'altra zona on formaran una cadena humana que, amb un peu a la ratlla i amb els braços estirats, van prolongant-se cap als seus companys per tal de facilitar el rescat. Caldrà només que algun jugador del seu bàndol toque l'extrem de la cadena tot dient marro. En quedar tots els d'un equip atrapats, s'ha acabat el joc. I perden, és clar. Així mateix, si un jugador arriba a la ratlla que marca la zona contrària i la ultrapassa, aleshores guanya el seu equip.

A FER FORÇA

EDAT:

TIPUS DE JOC: força

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Solsonès

NOMBRE DE JUGADORS: de 10 a 12

MATERIALS: una corda llarga

DESCRIPCIÓ: Els nens es divideixen en dos grups i agafen la corda pel mig i tiben en sentit contrari. Guanya el grup que té més força.

REINA, REINA BELLA

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Itàlia

NOMBRE DE JUGADORS: de 4 a 10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es fan tries per veure qui fa de Reina, la qual es col·loca a la banda del pati contrària a la resta d'infants. Els jugadors canten aquesta cantarella: "Reina, reina bella, quantes passes he de fer per arribar al teu castell amb la fe, amb l'anell, amb la punta del ganivet?" ("Regina Regina bella, quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello con la fede, con l'anello, con la punta del coltello?"). La reina diu un nombre de passes i un nom d'animal; aleshores els infants han de fer les passes que ha dit com si fossin aquell animal (per exemple, petites si són de formiga, enormes si són d'elefant). El joc acaba quan un infant arriba on és la reina. Després aquest/a farà de reina.

A SAN JUAN DE LA BELLOTA

EDAT:

TIPUS DE JOC: saltar

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS: de 4 a 10

MATERIALS: guixos

DESCRIPCIÓ: Objectiu principal: Velocitat Aquest joc és practicava a: Puebla de Don Fadrique (Granada). Terreny de joc: un espai amb o sense obstacles. Dibuixar un cercle de 1,5 m. de diàmetre. Regles: Es tria un jugador que farà de Sant Joan. Aquest s'ha de col·locar dret i amb el cos flexionat dins del cercle. Els altres salten apuntant les mans damunt la seva esquena mentre diuen la frase que els correspon d'aquesta cançó. -"A San Juan de la bellota, -que tiene la pipa rota, -de un palo que le dieron. -¿Dónde está el palo?. -La lumbre lo ha quemado. -¿Dónde está la lumbre?. -El agua la ha apagado. -¿Dónde está el agua?. -Los pollos se la han bebido. -¿Dónde están los pollos?. -El cura se los ha comido. -¿Dónde está el cura?. -En Roma. -Para que te acuerdes, toma". (1) "Chicha y pan, majoleta y pan, campanón, ¡pon!. (2) Cada una de les frases (versos) de la primera cançó la repeteix el jugador a qui li toqui. Per ordre aniran completant la cançó. Quan arribin a "Roma", tornen a saltar un per un pronunciant "Para que te acuerdes, toma", al mateix temps que li donqn un cop a l'esquena amb totes dues mans alhora. Un cop passada aquesta primera fase, també per ordre s'acosten un a un i van dient la cançó número 2, donant-li cops de mà consecutius a l'esquena de "Sant Joan" però ara sense saltar. Quan l'últim acaba de pronunciar la frase tots han de sortir corrents.ia que "Sant Joan" intentarà tocar-los i el primer a qui toqui serà el que parará. Per poder-se salvar de ser tocats han d'estar dintre el cercle abans de ser tocats i si tots entren en el cercle, torna a començar amb el mateix jugador de la vegada anterior fent de "Sant Joan"

ELS LLIBRETS

EDAT:

TIPUS DE JOC: llançament

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS: de 4 a 11

MATERIALS: capses llumins i 1 pedra

DESCRIPCIÓ: Objectiu principal: Coordinació òculo motriu Lloc on es practivava: Albuñol (Granada) Terreny de joc: espai d'uns 8 m. de longitud de terra on es dibuixa un cercle de mig metre de diàmetre i una línia recta a 3 m. del cercle. Regles: Cada jugador posa dintre del cercle un patacó (cara anterior de les capses de llumins), a continuació i per ordre, llencen la "chava" des del cercle cap a la línia, intentant quedar el més a prop d'ella possible (d'aquesta manera aconseguen l'ordre de tirada posterior). Després, des de la línia llencen la "chava" per a intentar treure el nombre més gran de patacons del cercle (si el patacó es queda a la ratlla del cercle no està guanyat). Quan tots han tirat, inicien un llançament en el mateix ordre des de tan a prop del cercle com és possible, intentant treure els patacons que queden. Així continua el joc fins que tots han estat guanyats, i tornen a començar

LA TORRE

EDAT:

TIPUS DE JOC: llançament

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS: de 4 a 11

MATERIALS: 1 tronc, 1 moneda i 1 pedra

DESCRIPCIÓ: Es necessita un tronc de fusta d'uns 30 cm. d'alt i un diàmetre de 10 cm. 1 moneda per jugador i una pedra d'uns 10 cm. de diàmetre. Objectiu principal: Coordinació òculo motriu. Lloc on es practica: Puebla de Don Fadrique (Granada). Terreny de joc: espai pla de terra. Regles: Se situa el tronc a terra en posició vertical. Es dibuixa un cercle concèntric al tronc a una distància de 10 o 15 cm. Posteriorment tots els jugadors han de col·locar la seva moneda (5 cèntims) damunt del tronc. A una distància d'uns 4 metres realitzen un a un i per sorteig, el llançament de la pedra al tronc, intentar fer-ne caure totes les monedes i procurant que caiguin dintre del cercle, les monedes que surtin del cercle es tornaran a situar damunt del tronc per al llançament del següent participant, però les que es quedin dintre seran per al llançador. El joc continua fins que es queden sense monedes, tornant a col·locar-les per començar altre cop la partida.

SEI I MIG

EDAT:

TIPUS DE JOC: llançament

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS: de 4 a 11

MATERIALS: 1 moneda igual per jugador

DESCRIPCIÓ: Objectiu principal: Coordinació òculo motriu. Lloc on es practica: Puebla de Don Fadrique (Granada). Terreny de joc: zona plana d'uns 7x5 metres de superfície. Es marca a terra el dibuix de la il·lustració, situant també una línia a 4 metres de distància des d'aquest dibuix. Regles: Tots els jugadors llencen la seva moneda des del dibuix a la línia de 4 metres. Aquell que més s'hi acostia és el primer llançador, marcant-se així els torns de sortida. El llançador tira la seva moneda i la dels seus companys, una a una, per tal d'intentar fer la quantitat de set i mig, sumant el nombre de caselles on caiguin les monedes. Per fer el mig, la moneda haurà de caure a qualsevol de les línies. El jugador que més s'acosti a aquesta puntuació, sense passar-se s'endurà totes les monedes. Qualsevol jugador pot plantar-se quan ho cregui convenient i deixar de llançar.

COCODRIL-COCODRIL

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Irlanda

NOMBRE DE JUGADORS: de 4 a 6

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: A aquest joc hi poden jugar quatre o cinc. Un para i els altres diuen: "Cocodril, cocodril, podem travessar el pont daurat?" i el qui para diu "Només si porteu el color verd", etc. etc. Si portes alguna peça amb aquest color pots avançar un pas. Quan un arriba fins al qui para, para ell.

LES XAPES

EDAT:

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: de 5 a 6

MATERIALS: xapes i pedres

DESCRIPCIÓ: Es dibuixa un triangle a terra i s'hi fiquen les xapes. Des d'una línia situada a una

certa distància, els jugadors tiren, per torn, pedret, intentant fer sortir alguna xapa. La xapa que feia sortir cada jugador, passava a ser per a ell.

MANCHA

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS: de 5 a 6

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els infants, en cercle, trien qui serà "Mancha". Per això diuen una cantarella i es van descartant d'un en un. El qui queda és "Mancha". Corren per esquivar "Mancha". Si s'hi acosten, han de girar i recular mentre diuen en veu alta un programa de TV. Si no té temps de dir-lo ha de tornar-se ràpidament en a "Mancha" i atrapar la resta.

LES POMES

EDAT:

TIPUS DE JOC: de destresa

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS: de 5 a 7

MATERIALS: un bol amb aigua i una poma

DESCRIPCIÓ: Poden participar-hi entre 5 i 7 jugadors i cal un bol amb aigua per a cada jugador. A cada bol hi posem una poma ben grossa. Els jugadors, amb les mans creuades a l'esquena intentaran treure la poma de l'aigua amb la boca. Aquell qui ho aconsegueix guanya.

POARCA

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Romania

NOMBRE DE JUGADORS: de 5 a 7

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Hom dibuixa un cercle a terra i dintre d'ell tants petits cercles com jugadors hi ha. Cada jugador necessita un pal que col·loca al seu petit cercle. Al centre del cercle gran es col·loca el qui para, el "porcater", que té un "poarca" (tros de fusta). Ell acosta aquest tros de fusta (poarca) a una nou de faig que colpeja amb el seu pal i apuntant cap a un dels jugadors. Aquest intenta reenviar-lo a un altre jugador, o bé provar d'enviar-lo al cercle del qui para. Ha de vigilar el seu petit cercle que queda sense pal. Quan aconsegueix tocar un dels cercles buits amb el seu pal, l'amo d'aquest cercle canvia el seu paper amb el qui para. El qui para, amb l'altra mà ha de guardar el seu propi cercle. Si un jugador aconsegueix posar el "poarca" en el petit cercle del qui para es converteix en porcater, fins i tot si toca amb el seu pal un dels petits cercles que han quedat buits.

CUIT AMAGAR A L'INREVÉS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid

NOMBRE DE JUGADORS: de 6 a 12

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Un s'amaga i els altres paren. El que s'amaga es fica on vol i els altres el busquen; quan algú el troba, s'amaga amb ell sense que ningú no el vegi. Els altres continuen buscant i quan algú el troba, s'amaga amb ell. El darrer que el troba s'amaga i els altres el busquen.

NEWCOME (Voleibol)

EDAT: de 10 a 15

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS: de 6 a 12

MATERIALS: pilota i xarxa de vòlei

DESCRIPCIÓ: S'hi juga amb una xarxa de vòlei o una corda estesa entre 1,5 i 2,5 m. Dos camps de 7-10 m de llarg ben delimitats. Els participants, entre 6 i 12 per cada equip. Un equip llença la pilota al camp contrari agafant-la amb les dues mans i l'envia a l'altre. Es traça una línia a tots dos camps a un metre de la xarxa que cap jugador no pot trepitjar. S'hi juga a tres partits de 6 punts. Després de cada partit els dos equips canvien de camp. Faltes: - Agafar la pilota amb les mans i colpejar-la amb una. - Fer un passi a un company abans d'enviar-la al contrari

ESTIRAR LA CORDA EN ROTLLANA

EDAT:

TIPUS DE JOC: força

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS: de 6 a 12

MATERIALS: Una corda gruixuda i llarga

DESCRIPCIÓ: Terreny de joc: un espai pla Regles: Es fa un nus als extrems de la corda i es col·loca formant un gran cercle. Cada jugador se situa en un punt del cercle i col·loca darrere, a uns tres metres de distància, un pal o una pedra. Al senyal, tots estiren fortament la corda amb l'objectiu de tocar alguna de les pedres. Guanya la persona de cada partida que consegueixi tocar-la primer

CURSA A PEUS JUNTS

EDAT: de 8 a 12

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Almeria

NOMBRE DE JUGADORS: de 6 a 20

MATERIALS: 1 corda per parella i guixos

DESCRIPCIÓ: Objectiu principal: Coordinació locomotriu Terreny dejoc: espai ampli i pla on se senyala una sortida i una arribada per tal de realitzar-hi la cursa. Regles: Se sortegen tots els participants per formar parelles. S'enfronten dues parelles, que han d'anar lligats per un dels turmells i agafats de la mà. Al senyal de professor intenten acabar en cursa el recorregut establert. Han d'anar sempre agafats de la mà. La parella perdedora ha d'explicar dos acudits a la resta del grup.

L'ESPA DENYA VELLA

EDAT:

TIPUS DE JOC: habilitat

PROCEDÈNCIA: Andalusia - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS: de 8 a 11

MATERIALS: una espardenya, o sabatilla

DESCRIPCIÓ: Lloc on es practicava: Puebla de Don Fadrique (Granada Terreny de joc: zona plana

Regles: Es fa una rotllana entre tots els jugadors asseguts a terra. Per sorteig es tria el qui parerà.

Aquest corre per fora de la rotllana de jugadors fins que deixa l'espardenya que porta a la mà darrere de qualsevol dels jugadors. En aquest moment han d'estar atents el jugador a qui han posat l'espardenya i al de la seva dreta, el primer perquè l'ha d'agafar i el segon perquè ha de córrer perquè l'anterior no el toqui amb l'espardenya. Característiques del joc a tenir en compte: Només poden fer una volta a la rotllana en la seva cursa. Quan acaben la volta s'asseuen a l'espai deixat pel jugador que recull l'espardenya. Si al fer la volta, l'espardenya encara és a terra, el jugador que no l'ha agafada queda eliminat, asseient-se al centre de la rotllana. Si el qui recull l'espardenya toca amb ella el de la seva dreta o fins i tot al qui se l'ha deixada a l'esquena, estaran eliminats, però si no, l'eliminat és ell

FIGURAS

EDAT:

TIPUS DE JOC: motriu cooperatiu

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS: dic-40

MATERIALS: 1 cadira/jugador

DESCRIPCIÓ: Els jugadores col·loquen la seva cadira a qualsevol punt de l'espai i s'hi posen drets al damunt. El mestre dirà: "Figura, figura... Cercle!", per exemple. Des d'aquest moment l'objectiu del grup és el de formar un cercle amb les cadires sense que ningú no toqui a terra. Si algú cau a terra queda congelat fins que un altre jugador no congelat intercanviï la cadira amb ell. El joc acaba quan el grup assoleix l'objectiu.

A CÓRRER! (a txintxakas)

EDAT: de 11 a 14

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Euskal Herria

NOMBRE DE JUGADORS: elevat

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: El terme "a txintxakas" significa en euskera "a córrer" o "a córrer a peu coix" (txingoka: a peu coix; aintxintxiketan = "a peu coix", però també "ràpid", "apressadament"). El practicàvem al pati de la meua escola, una escola masculina de l'orde dels Germans de les Escoles Cristianes (La Salle), a Èibar (Guipúscoa) a l'edat de 11-14 anys, a l'hora d'esbarjo en un pati gran i barrejats amb altres nois que jugaven a altres jocs (això donava més emoció al joc). Cal que hi hagi força jugadors, més, com més gran sigui el pati i hi hagi més racons, columnes, infants que participin en altres jocs. El pati era un gran rectangle tancat i dividit en tres franges de mida semblant, marcades per les juntures de dilatació del terra. Es fan tries per veure qui serà el perseguidor. Aquest ha d'anar a la franja central i comptar fins a deu. Aleshores ha de sortir a atrapar

un altre jugador, al qual, en tocar-lo convertirà en perseguidor. Aleshores corren tots dos cap a la zona central, compten fins a deu i surten a atrapar altres companys. Així, tots s'aniran convertint en perseguidors, fins atrapar el darrer perseguit. El primer atrapat para a la partida següent. La gràcia del joc rau en el fet que els perseguidors poden córrer quan són a la franja central, però quan són a les altres, han d'anar a peu coix, mentre que els empaitats han d'anar a peu coix quan travessen la franja central. Això permet que els perseguits, al principi del joc solen llançar-se a la carrera i travessen a gran velocitat la franja central (d'uns 5 o 6 metres d'ample) a peu coix, arriscant-se i acostant-se als perseguidors, temptant-los. A mesura que el joc avança, els perseguits es troben en minoria, però quan es veuen assetjats, poden córrer cap a la franja central, travessar-la a peu coix a tota velocitat i anar a l'altre camp, guanyant temps, ja que als perseguidors els costarà força temps arribar a peu coix fins a la franja central. Degut a aquesta circumstància, i si s'hi juga en un pati ple de nois que juguen a altres jocs, els darrers perseguits poden aguantar força temps sense que els atrapin. Els perseguidors poden reposar recolzant-se a les parets o en qualsevol altre element, però no poden posar el peu alçat a terra quan estan en els camps dels perseguits. Si ho fan, han d'anar a la franja central i comptar fins a deu abans de tornar a sortir. Quan un perseguidor es recolza per reposar, o simplement s'atura, els perseguits solen acostar-se-li incitant-lo a llançar-se cap a algun d'ells, per fer-li perdre l'equilibri. Si un perseguit posa els dos peus a terra en travessar la franja central, passa a formar part dels perseguidors.

UN, DOS, TRES, PLATERETS TRES TRES

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - País Valencià

NOMBRE DE JUGADORS: entre 4 i

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Poden jugar en aquest joc entre 4 i 18/20 jugadors. Un xiquet/a hi para cara la paret, la resta es situen a una distància entre 10 i 15 m d'ell. Qui para conta en veu alta mirant a la paret " un, dos, tres, palterets, tres tres" i es gira. La resta mentres esta contant es mouen cap a la paret, quedant quiets abans de que aquest es gire, si veu algun el fa anar a la línia d'eixida. Qui arriba al que para sense esser vist diu " marea " i es qui para per començar de nou el joc.

LLENÇOLS

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: EUA

NOMBRE DE JUGADORS: eqps de 4

MATERIALS: pilotes i llençols

DESCRIPCIÓ: Cada equip de 4 alumnes necessita un llençol vell. Calen algunes pilotes. Una manera de jugar-hi és que cada equip llenci la pilota només mitjançant el llençol. L'altre equip l'ha d'agafar també amb el seu llençol. Si falleu en agafar la pilota, el vostre equip ha perdut. Una altra manera de jugar-hi és amb unes quantes pilotes alhora. Les regles són com les anteriors.

FORMAR LLETRES

EDAT: de 5 a 9

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: equips 10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es formen els equips de 10 membres. Cada equip ha de posar atenció al professor, que anuncia una lletra. Els alumnes intentaran formar-la ajaguts a terra. Tenen 10 segons per formar-la. Cal motivar a l'equip que ho faci més bé.

POLICIES I LLADRES

EDAT: de 6 a 14

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: equips de

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es formen dos equips d'igual nombre de jugadors i cada un se situa en un extrem de la pista. Un equip són els "policies" i l'altre els "lladres". Els policies han d'atrapar els lladres i portar-los a la "presó" (per exemple una porteria). Quan tots els lladres han estat atrapats, es canvien els papers. Variant: "Policies i lladres salvant". tots els "lladres" que són atrapats i portats a la presió s'agafen les mans formen una cadena. Si algun "lladre" dels que encara no han estat atrapats toca la cadena, se salven tots els lladres capturats. Comentaris: En el primer cicle, aquest joc agrada mol. El professor pot motivar els alumnes, donant-los unes plaques de policia imaginàries o reals als "policies" i uns antifàços als "lladres". Per exemple, es pot demanar als alumnes que parin les mans i el professor els va picant la mà fent veure que els lliura les plaques de policia o els antifàços i els alumnes se les col·loquen imaginàriament.

MIRAD PARA ARRIBA

EDAT: de 6 a 8

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: gran grup

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots asseguts en rotllana menys un, que està dret fora del cercle i que té un drap a la mà. Tots els alumnes canten una cançó al mateix temps que dramatitzen el que diu la lletra. Aquesta ha d'acabar amb un nombre. Tots compten fins aquest nombre mentre estan amb els ulls tancats, com si dormissin. El que està fora del cercle deixa el mocador darrere un dels que estan asseguts, quan acaben de comptar al que han deixat el mocador, s'aixeca i prova d'atrapar l'altre abans que s'assegui al lloc que ha quedat buit.

LA CUA DE LA GUINEU

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: gran grup

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Cada alumne té un mocador o una cinta o un tros de paper entre els pantalons i el cos per la part del darrera, amb un tros que li sobresurt, com si fos una cua. Els jugadors corren lliurement. Intentaran prendre la cua als altres. Si un jugador es queda sense cua i no en té més queda eliminat. Si ha aconseguit prendre'n alguna, se la posa i continua jugant. Guanya aquell que al final del temps tingui més mocadors o cintes

CINTA SENSE FI

EDAT: de 10 a 12

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: gran grup

MATERIALS: un matalàs

DESCRIPCIÓ: La classe es reparteix entre dos matalassos. Els jugadors es col·loquen a ambdós costats del matalàs (per la banda més llarga). Amb desplaçament del matalàs; utilitzant només les mans, els jugadors van passant el matalàs cap el company que tenen a l'esquerra. Els jugadors de la dreta es van quedant sense matalàs i cal que corrin de pressa cap a l'esquerra per tal de continuar agafant i passant el matalàs.

L'ILLA DELS NÀUFRAGS

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: gran grup

MATERIALS: 2 plintos

DESCRIPCIÓ: Es divideix la classe en dos grups, cada un amb un plinto. Es tracta de veure quin grup pot mantenir més gent damunt del plinto.

NO PUC ATURAR EL PEU

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: gran grup

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els participants es reparteixen per l'espai de joc. Es va cantant la cançó i els nens van fent el que s'hi indica (TOTHOM CANTA), movent la part del cos que es va assenyalant. El moviment de cada part es va sumant, és a dir: 1r el peu, 2n la mà i el peu, 3r la cama, la mà i el peu.. i així successivament. Al final, es pot dir "no puc parar tot el cos..." a fi que es moguin totes les parts possibles del cos alhora. Nota: És un joc molt bo per a reforçar l'esquema corporal.

SALUDA'M COM VULGUIS

EDAT: de 6 a 10

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: gran grup

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els participants es col·loquen de forma dispersa pel gimnàs, atents a la música procurant seguir-ne el ritme. Desplaçant-se al ritme de la música saludarem de diferent manera als companys cada cop que s'interrompi. No podem saludar dos cops al mateix company. Es pot saludar amb qualsevol part del cos però sense emetre cap so. Variant: Aquest joc dóna lloc a que es presentin moltes variants sobre la marxa.

QUE LO BAILE, QUE LO BAILE

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: gran grup

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors se situen dintre el gimnàs procurant ocupar el màxim espai possible. Amb la música de la cançó "Que lo baile, que lo baile" el professor en un principi anirà cantant consignes d'aquest tipus: -Una mané a l'orellé i l'altre mané a l'altra orellé. - Una mané al nassé i l'altra mané al nassé del companyé. De mica en mica seran els propis alumnes que prendran la iniciativa inventant-se ells les estrofes. El professor haurà d'incitar tots els alumnes a la participació. Variants: Els alumnes adopten una disposició determinada dins la classe: rotllana, per parelles, etc.

ELS INDIS VAN A LA GUERRA

EDAT: de 6 a 8

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: gran grup

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es dispersen lliurement pel terreny, amb les mans tacades de guix. També es poden posar en cercle. Els infants ballen i salten mentre canten "los indios van a la guerra, van a la guerra, y se van a pintar..."; llavors el professor diu una part del cos, per exemple l'esquena. Tots intenten pintar la part del cos que s'ha dit als companys, però intentant evitar que li pintin la seva. Cada cert temps, els alumnes tornaran a la seva "base" per tornar-se a pintar les mans. Variants: Per equips, utilitzant un mateix color els components de cada grup. A un senyal, es parerà el joc comprovant quantes vegades un alumne ha estat tocat pels diferents equips.

SABATILLA FORA

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: gran grup

MATERIALS: pilotes

DESCRIPCIÓ: El grup es col·loca a l'exterior d'un cercle. Al centre del cercle hi ha una sabatilla. Els jugadors tenen pilotes a les mans. Es tracta de donar cops a la sabatilla amb la pilota per tal de fer-la sortir del cercle.

EL CAVALLET

EDAT: de 6 a 10

TIPUS DE JOC: animació

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS: gran grup

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els participants es col·loquen en cercle, de quatre grapes: són els "cavallets". També hi ha diversos genets, quasi la meitat que cavalls. Un dels genets, triat prèviament, situat lluny s'acosta i intenta muntar en un cavall lliure. Els genets ho impedeixen pujant-hi abans que ell. El responsable de que el genet pugui muntar en un cavall (el que hi és més a prop) el reemplaça. Es canvien els papers.

JOC DE COLORS

EDAT: de 6 a 12

TIPUS DE JOC: animació

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS: gran grup

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es desplacen lliurement, l'animador anuncia un o diversos colors i els participants s'afanyen a anar a tocar els companys que portin una peça d'aquests colors. De tant en tant, es canvien els colors.

EVITAR LA SERP

EDAT: de 6 a 12

TIPUS DE JOC: animació

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS: gran grup

MATERIALS: una corda de 3-4 m.

DESCRIPCIÓ: Un jugador porta la corda, la "serp", que belluga amb moviments ràpids de la mà. Els altres intenten trepitjar-la i si algun ho aconsegueix, dirigeix el joc. Si algun és tocat per la serp continua jugant, però ha de posar-se la mà a la part del cos tocada.

GUINEUS-CONILL

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: animació - córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS: gran grup

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es reparteixen en grups de tres. A cada grup hi ha dues guineus i un conill. Les guineus empaiten el conill. Aquella que el toca, es canvia per ell. VARIANT: Una tercera part de la classe són conills i els altres dos terços, guineus. Totes les guineus empaiten a tots els conills.

RECONEC EL TEU ANIMAL

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: coneixement

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: grup class

MATERIALS: una cadira menys que participa

DESCRIPCIÓ: DEFINICIÓ: Es tracta de reconèixer una persona pel soroll que fa d'un animal.

OBJECTIUS: Cohesió de grup, concentració auditiva, percepció dels altres per un altre canal,

distensió. DESENVOLUPAMENT: Tot el grup assegut en cercle. Una persona es passeja pel centre amb els ulls tapats i s'asseu a la falda d'un del grup. Aquest imita un animal. Si el que té els ulls

tapats el reconeix, canvien de lloc. Si no, continua el passeig assegut-se damunt d'un altre. NOTES:

Es pot fer al·l'inrevés: tot el grup amb els ulls tapats i el que està sense cadira, amb els ulls oberts.

Cal, però, evitar que estiguin molta estona amb els ulls tapats.

LA GALLINA CEGA

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: coneixement

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: grup class

MATERIALS: un mocador o una bena

DESCRIPCIÓ: DEFINICIÓ: Es tracta de reconèixer una persona del cercle pel tacte OBJECTIUS:

Cohesió de grup, atenció tàctil, percepció dels altres per un altre canal, distensió.

DESENVOLUPAMENT: Tots els participants es col·loquen en cercle, agafats de les mans menys la

"gallineta cega" que es troba al centre i amb els ulls tapats. Després de tres voltes sobre si mateixa,

es dirigirà cap a qualsevol del cercle i li palparà la cara per tal de reconèixer-lo. Si ho aconsegueix,

intercanviaran els papers. NOTES: El grup es pot desplaçar per tal d'impedir que la gallineta

l'atrapi, però no val deixar-se anar les mans. Cal evitar que estiguin molta estona amb els ulls tapats.

SPLASH

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: afirmació

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: grup class

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: DEFINICIÓ: Es tracta d'evitar que t'atrapin i alliberar-te "volent" els companys/es.

OBJECTIUS: Distendir-se. Cohesió del grup. Prendre contacte físic. Treure prejudicis.

DESENVOLUPAMENT: L'animador/a intenta atrapar algú, tocant-lo. Si ho aconsegueix, aquest

serà la nova persona que intenti atrapar. Per tractar d'evitar que t'atrapin, pots, en qualsevol moment,

parar-te, ajuntant les mans (picant de mans) amb els braços estirats alhora que crides "SPLASH!". A

partir d'aquest moment quedes immòbil en la posició. Per tal de reanimar els que estan immòbils,

algú ha d'entrar dintre l'espai que formen amb els braços i fer-li un petó. Mentre s'està dintre dels

braços sense fer-li cap petó tots dos estan en zona lliure sense que els puguin tocar.

EL DESPERTADOR

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS: grup gran

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: DESENVOLUPAMENT: Tots els jugadors en rotllana, amb l'animador al centre. Comença el joc passant una pilota cap a la dreta. Quan l'animador diu el nom d'una lletra (sona el despertador) el jugador que té la pilota en aquell moment ha de dir quatre paraules que comencin amb la lletra triada.

ELS MOLINS DE VENT

EDAT: 6-10

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Occidental

NOMBRE DE JUGADORS: grup gran

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Tots els nens/es resten a un cantó del pati. Qui para crida "molins de vent" i tots han de creuar el pati sense que els atrapin. Si t'atrapen restaràs quiet on t'han tocat amb els peus junts i els braços estirats (en creu). No et pots moure del lloc, però si algú passa al teu costat i el toques amb les aspes del molí (braços) es converteix també en molinet de vent.

AL TRIQUI, AL TRAQUE

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: coordinació i ritme

PROCEDÈNCIA: Argentina

NOMBRE DE JUGADORS: grup petit

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Joc de coordinació i sentit rítmic. DESENVOLUPAMENT: Tots els jugadors s'asseuen en cercle, sostenint amb la seva mà dreta un objecte: una sabatilla, una pedreta.... Al ritme monòton (al principi lent) de la cantarella: Al triqui, al traque. Al triqui, triqui, traque. S'ha de passar al company de la dreta, excepte quan es diu el segon "triqui" de la segona estrofa, que sense deixar anar l'objecte se'l diposita finalment a la dreta. Llavors: Al triqui (d), al traque (e). Al triqui (d), triqui (e), traque (d). Cada cop es recita més de pressa, i quan l'animador deixa de cantar, s'anoten un punt en contra tos aquells que tenen més d'un objecte davant seu, o no en tenen cap. També es pot incloure: entonant la rase només dient "la-la-la", amb la boca tancada -mmm!-, xiulant, en silenci, usant una sola vocal, etc. VARIANTS: Yo que he nacido atorrante y pelandrún, Tendré que trabajar con el pico, con la pala, Con el pica, pica, plúm.

LA VARETA

EDAT:

TIPUS DE JOC: atrapar

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: grups de 8

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors es distribueixen en grups de 8. Tots es col·loquen en fila i un fa de mare i és el que porta una vara. La mare pregunta, per exemple, noms d'immobilitzacions, o

marques de cotxe..., el que contesti el que la mare ha pensat, tindrà la var i perseguirà amb ella els altres, podent donar-los cops fins que arribin a "casa". Es pot utilitzar un cinturó, a les classes d'arts marciais o una pilota en altres esports. En aquests casos, es tracta de preguntar continguts tècnics als alumnes per tal que aprenguin i juguin.

TREPITJAR ELS BLOCS

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Paraguai

NOMBRE DE JUGADORS: grups de >

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es col·loquen uns blocs de plàstic per terra, ben separats. L'ideal és que el nombre de blocs sigui, aproximadament, una quarta part del nombre de jugadors. Se'n trien dos o tres que paren, la missió dels quals és de tocar la resta de jugadors. Els tocats passen a parar i el que ha tocat se salva. Per tal de no ser tocats, els jugadors han de trepitjar un bloc amb un peu, però han d'abandonar aquest lloc si un altre company trepitja el bloc (no hi poden tornar sense haver estat en un altre). L'objectiu del joc és de no deixar-se atrapar mai. VARIANT: Els que paren no se salven quan toquen algú. D'aquesta manera cada cop n'hi ha més que paren i guanyaran el joc aquells que, al final quedin trepitjant un bloc (senyal que no els han atrapat mai).

CURSA AMB ESPONJA

EDAT: >3

TIPUS DE JOC: aigua

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Conca de Barberà

NOMBRE DE JUGADORS: il·limitat

MATERIALS: esponges, cubells i aigua

DESCRIPCIÓ: El joc consisteix en fer 2 o 3 grups, cada grup ha de tenir una esponja, i dos cubells.

El primer que s'ha de fer es omplir un cubell d'aigua per cada grup.

Els 3 o els que hi hagin formaran files una davant de cada cubell ple d'aigua, a 3 metres com a mínim de cada cubell se situara un cubell sense aigua i el que hauràn de fer serà transportar l'aigua d'un cubell a l'altre, ajudant-se de l'esponja. El primer equip que ho aconsegueixi és el guanyador.

CANÍBALS

EDAT: 8-15

TIPUS DE JOC: acció i habilitat

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Tarragonès

NOMBRE DE JUGADORS: il·limitat

MATERIALS: pals amb filferro entortolligat

DESCRIPCIÓ: Es tracta de l'atac dels caníbals a una zona. Un o més jugadors, fan de caníbals, sempre una quantitat més gran de persones que de caníbals. Els caníbals comencen des de dins d'un recinte, o rere una porta. Aquests han de dur diversos pals amb filferro entortolligat, per tal de fer l'efecte d'un punyal. tot i això, aquests no han de ser esmolats. En el moment en el que obren la porta, els caníbals persegueixen les persones, que han d'intentar escapar. Quan un caníbal llanci un

pal a una persona i la toqui, aquesta ha de quedar-se quieta. si arriba a agafar el punyal de terra sense haver d'aixecar cap peu, pot llançar-lo altre cop al caníbal que l'hi ha tirat. Les persones posseeixen tres vides, mentre que els caníbals en tenen cinc. Guanya l'equip que exhaureixii les vides dels membres de l'altre grup.

ELS BOLETS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: il·limitat

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: És un joc de persecució.

Dos estan drets i els altres asseguts. Un dels que estan drets para i ha d'empaitar l'altre, que s'ha d'escapar. Per salvar-se, aquest s'ha d'asseure al costat d'un dels que ja estan asseguts, el qual s'aixeca i ara és ell qui para i qui ha d'empaitar al qui parava abans.

PATACONS

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: punteria

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Pallars Sobirà

NOMBRE DE JUGADORS: indefinit

MATERIALS: patacons

DESCRIPCIÓ: Joc individual de tirar i guanyar patacons

Tots tiren a terra i a ran de paret un primer pataco i a la segona volta l'has de tirar damunt d'un altre pataco i si et queda tocant als veïns els agafes tots.

CUCANYA

EDAT: >8

TIPUS DE JOC: Habilitat

PROCEDÈNCIA: Oyarzun - País Vasco

NOMBRE DE JUGADORS: Indefinit

MATERIALS: Un trinc d'arbre

DESCRIPCIÓ: Aquest joc ja apareix reflectit als Països Baixos fa uns quants segles, com mostra un quadre pintat per Pieter Brueghel el 1560. Consisteix en enfilejar-se per un tronc fi d'arbre, pelat d'escorces i branques, fins al capdamunt. Sol ser una activitat festiva, per això, qui ho aconsegueix obté un premi. S'hi afegeix la dificultat que se sol untar el pal amb llard, oli o sabó perquè rellisca. A Sudamèrica rep el nom de "palo ensebado" (pal enllardat). Al País Basc: Letxuna. Hi ha una variant que es practica a molts pobles de la costa basca. El tronc es col·loca en horitzontal de manera que quedi suspès cap al mar. D'aquesta manera, els joves van intentant arribar al final, malgrat que en la majoria dels casos, cauen abans al mar.

LES PARELLES

EDAT:

TIPUS DE JOC: estratègia i córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Pla d'Urgell

NOMBRE DE JUGADORS: Indefinit

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es fa una rotllana per parelles: cada nen te una parella. El nen que vulgui es fica davant i l'altre darrere; així totes les parelles, i, formant una rotllana, un nen ha de ficar-se al mig. Aquest farà l'ullet al de davant i el de davant ha de marxar corrents fins al del mig sense que l'agafi la seva parella. El nen que es queda sense parella es fica al mig i els altres dos al lloc, i així sucseſivament.

APRENENT ELS NOMS

EDAT: totes

TIPUS DE JOC: aprendre els noms

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Osona

NOMBRE DE JUGADORS: indefinit

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es posen tots en rotllana i un al mig. Aquest n'assenyalarà un tot dient-li el nom. Aquest s'ha d'ajupir i els dels seus costats s'han de disparar amb la mà mentre diuen el nom del seu company. Qui digui el nom últim o es confongui queda eliminat i s'ha d'asseure.

APAGAR ESPELMES

EDAT: 15

TIPUS DE JOC: competició

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Osona

NOMBRE DE JUGADORS: indefinit

MATERIALS: xeringues, cubell d'aigua, espelmes

DESCRIPCIÓ: Consisteix en disparar aigua des de les xeringues buides intentant apagar les espelmes del canelobre (col·locades sobre una taula o on es vulgui) durant un temps determinat. Com que no té normativa específica es pot fer com es vulgui.

El jugador que apagui més espelmes serà el guanyador.

EL GAT I LA RATA

EDAT:

TIPUS DE JOC: Marc

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Maresme

NOMBRE DE JUGADORS: indefinit

MATERIALS: 1 mocador per jugador

DESCRIPCIÓ: Tothom porta un mocador al cul (que es pugui agafar). Ningu va amb ningu. Qui agafi més mocadors al cap de 20 minuts guanya.

POMER

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: habilitat

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Anòia

NOMBRE DE JUGADORS: indefinit

MATERIALS: pomes i cordes

DESCRIPCIÓ: Es penja de la paret una corda lligada amb una poma i els nens amb les mans lligades s'han de menjar les pomes tenint només la boca i la cara per ajudar-se.

TRII

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Albània

NOMBRE DE JUGADORS: més de 10

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Joc de moviment, per practicar en un espai ampli. Al mig del camp es traça un cercle: la presó. Els jugadors es distribueixen pel camp. El monitor, crida vora seu tres jugadors a qui nomena guàrdies. Un dels tres haurà de corre amb la mà esquerra damunt del cap, una altre se la posarà al pit i el tercer, al costat.

Al senyal, els jugadors escampats pel camp s'escapen procurant que no els toquin els guàrdies que els empaiten. Quan toquen algú, aquest ha d'entrar a la presó i romandre-hi tenint la mà esquerra tal com la tenia el guàrdia que l'ha atrapat. Si un jugador lliure entre dintre el cercle (voluntàriament o sense voler, tant li fa) queda presoner però permet que el company que ell triï quedi alliberat. El nou presoner ha d'adoptar la posició del company alliberat (la mà al cap, al pit o al costat). El joc acaba quan ja no queden més fugitius al camp. Guanya aquell guàrdia que ha capturat un nombre més gran de presoners. El joc recomença amb els tres últims fugitius, que faran de guàrdies.

EL MONJO ESTRABIC

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Grècia

NOMBRE DE JUGADORS: molts

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest joc es juga amb molts nens. Per sorteig es decideix quin nen sera el monjo estrabic. Li tapen els ulls amb un mocador fosc i li donen una canya. El nen tomba girant formant un cercle amb la canya i diu: El fals monjo està sol i a qui li pesi diners no en te. Llavors els nens corren aprop d'ell i l'empipen. Si atrapa algú amb la canya aquest fa de fals monjo.

M'ASSEC, NO M'ASSEC

EDAT: de 8 a 10

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Grècia

NOMBRE DE JUGADORS: molts

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Aquest joc es juga amb nenes d'entre 8 i 10 anys. Per sorteig surt la nena que para.

La resta de nenes giren al seu voltant dient els següents versos: M'assec, no m'assec A la meva llar m'assec Quan les nenes veuen a la que para acostar-se, fan com si s'aseguessin. Si la nena que para aconseguix atrapar alguna de les nenes abans de seure para aquella nena que atrapa. Però cap de les nenes no pot seure tocant el fons de la cadira perquè queda fora del joc i les altres nenes li diuen: Has trencat els teus ous

CURSA DE COTXES

EDAT:

TIPUS DE JOC: cursa

PROCEDÈNCIA: Xile

NOMBRE DE JUGADORS: múlt. de 4

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors formen grups de quatre. Dos d'ells estan drets, un al costat de l'altre mirant a la meta i agafant-se les espatlles. Un altre està darrere d'ells, inclinat de manera que s'abraça a la cintura dels dos primers. El quart és el conductor del coche i es col·locarà damunt del que està inclinat i s'agafarà a les espatlles dels "cavalls". Al senyal correran cap a la meta intentant que el cotxe no es desmunti ni caigui el conductor.

LA ISLA

EDAT:

TIPUS DE JOC: motriu cooperatiu

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS: oct-40

MATERIALS: disc volador, guix, pilotes

DESCRIPCIÓ: Espai de joc: Llis i lliure d'obstacles. Amb guix es delimita un espai a terra, al centre del qual es dibuixa un cercle de diàmetre una mica més gran que el del disc volador. Descripció: Es col·loca el disc volador dintre l'espai delimitat a terra. Els jugadors se situen fora d'aquest espai. Entre la meitat i dos terços dels participants tenen una pilota. A un senyal, els qui tenen la pilota, la llencen intentant que toqui el disc volador. Ningú no pot trepitjar en cap moment dintre l'espai acotat. L'objectiu dl grup és d'aconseguir que el disc quedi dipositat dintre del cercle central. Variants: 1.- Un jugador no pot llençar una pilota que reculli de terra, l'ha de lliurar a un company perquè sigui aquest qui la llenci. 2.- Es dipositen duns quants discs i es dibuixa un nombre igual de cercles. L'objectiu del grup és d'introduir cada disc en un dels cercles.

ALEJAR EL PLATILLO

EDAT:

TIPUS DE JOC: motriu cooperatiu

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS: oct-40

MATERIALS: disc volador, guix, pilotes

DESCRIPCIÓ: Espai de joc: Llis i lliure d'obstacles. Amb guix es dibuixa un rectangle a terra, les dimensions del qual dependran de l'edat i capacitat dels participants. Un dels costats d'aquest rectangle rep el nom de línia de llançament i just el costat que hi ha enfront a aquest s'anomenarà línia de fons. Entre aquests costats es tracen diverses línies paral·leles amb diferents puntuacions

marcades. Descripció: Els jugadors es divideixen en dos grups. Un grup es col·loca darrere de la línia de llançament. Cada jugador d'aquest grup té una pilota. L'altre grup inicia el joc col·locat darrere de la línia de fons. A uns metres de la línia de llançament es diposita a terra un disc volador. A un senyal, els jugadors que tenen les pilotes comencen a llançar-les contra el disc volador intentant allunyar-lo tant com poden. Els jugadors de l'altre grup tornen les pilotes quan aquestes han ultrapassat els límits del rectangle per tal que els seus companys continuïn llançant. Al cap d'una estona s'atura el joc i el grup aconsegueix tants punts com marqui la darrera línia que ha creuat el disc. Variants: 1.- Si el disc travessa la línia de recepció s'obté una partida extra. 2.- Es col·loquen uns quants discs. La puntuació total del grup és la suma dels punts obtinguts a cada un d'ells. 3.- Les pilotes no es poden tornar llançant-les, cal donar-les a la mà. Per fer-ho tampoc no es pot trepitjar a l'interior del rectangle de joc. 4.- Cada dos minuts, els grups intercanvies els seus papers sense que s'aturi el temps i allunyant el disc del lloc on hagi quedat en aquest moment. Quants punts obté el grup després de tres rotacions?, quantes rotacions necessitarem perquè el disc travessi la línia de recepció?

ORDEN EN LAS SILLAS

EDAT:

TIPUS DE JOC: motriu cooperatiu

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Valladolid - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS: oct-40

MATERIALS: 1 cadira/jugador

DESCRIPCIÓ: Es col·loquen les cadires, una rere l'altra, formant una filera. Cada jugador comença el joc dret damunt d'una cadira. El mestre dirà "Ordre a les cadires, per... data de naixement!", per exemple. A partir d'aquest moment l'objectiu del grup es el d'ordenar-se segons el criteri del mestre sense trepitjar a terra. El joc acaba quan el grup aconsegueix el seu objectiu. Variants: 1.- Si una persona cau a terra ha de continuar el joc començant en una cadira determinada, per exemple, la tercera començant per la dreta. 2.- Cada vegada que una persona toca a terra, es retira una cadira abans que aquesta persona es reintegri al joc.

CARRER

EDAT:

TIPUS DE JOC: baldufa

PROCEDÈNCIA: Colòmbia

NOMBRE DE JUGADORS: parelles

MATERIALS: baldufes

DESCRIPCIÓ: Es tracta de pegar una baldufa tiradora a una de sofridora. Es fa per parelles. Es decideix qui comença tirant cada jugador a picar el del contrincant. Si el toquen tots dos, es repeteix fins que un falla. Per als grans la distància és de 50 metres per a cada un dels jugadors, o sigui, que el total de la distància és de 100 metres. Un tira cap a una banda i l'altre cap a la contrària. Per als grans es donen 5 minuts perquè faci el màxim recorregut. Per tal d'obtenir els 10 punts s'ha de fer el recorregut en el temps establert.

QUE ET PICO!

EDAT:

TIPUS DE JOC: animació

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS: parelles

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Amb dinamisme i canviant cada pocs segons es proposen les següents activitats que el poden fer per parelles o bé tots contra tots: - Picar-se als genolls: picar l'altre i evitar ser tocat. - Trepitjar-se suaument uns a altres evitant de ser trepitjats. - Tocar-se el cap de l'altre evitant que toquin el propi.

TACA

EDAT: >10

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS: parelles

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Per parelles un empaita l'altre. Si el perseguit es queda immòbil adoptant la postura d'una figura, l'altre l'ha d'imitar, però només la pot mantenir fins que el perseguidor compta fins a cinc. Aleshores ha de sortir corrent antra vegada. Si un atrapa l'altra, s'intercanvien els papers.

ELS SOLDATS VENEN DE FRANÇA

EDAT: >5

TIPUS DE JOC: musicat

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: parelles

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es col·loquen els jugadors per parelles, agafats de les mans (la mà dreta amb la mà dreta i l'esquerra amb l'esquerra, de manera que els braços els quedin creuats), i caminen amunt i avall, seguint el ritme de la cançó: "Els soldats vénen de França i no saben el camí. Allà dalt de la muntanya ens hi girarem així: turururut, mare caseu-me; turururut, filla no puc; turururut, mare vull faves, turururut, faves amb suc." La forma d'evolucionar és la següent: comencen a desplaçar-se cap endavant, tot fent galop, fins que diuen "ens hi girarem així". En aquest moment s'aturen i a cada "turururut" fan mitja volta amb energia, sense deixar-se anar les mans. En acabar, fan un quart de volta més i tornen a començar la cançó saltant en sentit contrari.

BALL DE GLOBUS

EDAT: > 4

TIPUS DE JOC: música i competició

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Baix Llobregat

NOMBRE DE JUGADORS: parelles

MATERIALS: 1 globus per parella i 1 reproductor de música

DESCRIPCIÓ: Per parelles, cadascuna ha de portar un globus lligat a un dels peus. El joc consisteix en trencar el màxim de globus possibles sense que et trenquin el teu mentre es balla al ritme de la música. Quan es trenca el globus d'una parella aquesta quedarà eliminada i guanyarà la parella a la que no li hagin trencat el globus.

TIRA I AGAFA

EDAT:

TIPUS DE JOC: pilota

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Mallorca

NOMBRE DE JUGADORS: parelles

MATERIALS: una pilota

DESCRIPCIÓ: Heu de fer dues files. Cada fila s'ha de posar un nom. Després, quan tengueu el nom, un d'una fila ha de tirar la pilota, i l'altre de l'altra fila l'ha de recuperar abans no caigui a terra, Si li cau abans d'agafar-la, punt per a l'altre equip, i si l'agafa, punt per al seu, però el jugador que tira la pilota, l'ha de tirar amunt i bé.

EL MIRALL

EDAT: il·limitad

TIPUS DE JOC: Habilitat

PROCEDÈNCIA: Colòmbia

NOMBRE DE JUGADORS: parelles

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es fa per parelles, els integrants de les quals es numeren 1 i 2.

Els números 1 van davant fent qualsevol moviment i els números 2 han d'anar imitant els moviments dels números 1.

BARALLES DE GALLS

EDAT: >6

TIPUS DE JOC: agilitat

PROCEDÈNCIA: Colòmbia

NOMBRE DE JUGADORS: parelles

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es fa per parelles, els integrants de les quals se situen un davant l'altre, ajocats i amb les mans a l'alçada del pit. A l'ordre del monitor, van saltant, ajocats, i s'empenyen amb les mans fins fer caure el contrari.

CURSA DE CARRETONS

EDAT:

TIPUS DE JOC: cursa

PROCEDÈNCIA: Xile

NOMBRE DE JUGADORS: parelles

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Els jugadors formen parelles. Cada parella fa un carretó posant un dels jugadors les mans a terra mentre l'altre li aguanta les cames, de manera que el cos li quedi paret·let a terra. Així aniran tan de pressa com puguin fins a la meta, on canviaran els rols per tornar.

ELS CONTRABANDISTES

EDAT:

TIPUS DE JOC: rol

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS: tot el gru

MATERIALS: targetes

DESCRIPCIÓ: Un grup ha de prendre a l'altre unes targetes que han de passar-se cap a les seves bases. Es fan dos grups, un defensa, i l'altre ataca. El grup que ataca portarà un paper amagat, i l'han de portar fins a la base que tindran al darrera de les seves línies que estan passades les línies dels altres. El grup dels que defensen hauran d'atrapar als atacants. S'atraparà tocant a un membre de l'altre grup, i perquè et doni la targeta, s'haurà de fer: Una guerra de galls. Una guerra de fulards. Una lluita de pinces. Si guanya la persona que està defensant, l'atacant haurà de donar la targeta. Si guanya l'atacant el defensor l'haurà de deixar marxar. Quan hagi passat suficient estona s'intercanviaran els papers, els defensors atacaran, i els atacants defensaran.

LES BOSSES

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Vallès Oriental

NOMBRE DE JUGADORS: tot el gru

MATERIALS: bosses de plàstic transparent

DESCRIPCIÓ: S'ha de passar a la nostra base un seguit de coses sense que els altres ho sàpiguen.

Passarem a la nostra base situada darrera de les línies dels defensors diversos materials que haurem trobat a la natura dintre d'una bossa de plàstic.

S'haurà de passar un sol element, que haurà d'estar a totes les bosses de plàstic, i els altres elements que col·loquem, estaran a totes les bosses menys a una.

- Fulles de pi
- Fulles d'alzina
- Sorra
- Pedres
- Plàstics,...

El grup defensor, agafarà les màximes bosses possibles a l'atacant, per arribar a saber l'element que passaran els altres.

El grup atacant passarà el màxim de bosses possibles sense que els defensors els enganxin.

Al final, quan ja s'hagin passat totes les bosses, els defensors miraran de saber l'element passat amb les bosses que ells hauran agafat; si no el troben, els atacants els hi diran el que era.

Un cop s'hagi acabat s'intercanviaran els papers.

CAÇADORS, GOSSOS I CÉRVOLS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS: tot grup

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es divideix la unitat en dos grups, un dels quals seran els "cérvols" i l'altre es dividirà en "caçadors" i "gossos". Els cérvols tindran temps d'amagar-se mentre s'explica als altres com caçar els entremaliats cérvols: la cacera consisteix en què els gossos buscaran els cérvols i quan els trobin avisaran els caçadors amb lladrucs (sense parlar) i empaitaran el cérvol fins que arribi el caçador i l'atrapi.

CURSA DE CENTPEUS AL REVÉS

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS: tot grup

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es divideixen en grups de sis persones com a mínim (tant li fa el nombre de grups, tot i que com a mínim n'hi ha d'haver dos). S'agafen les mans per entre les cames (igual que per a jugar a l'elefant) i les files es col·loquen d'esquena a la línia de sortida. Al senyal de qui dirigeix el joc, el primer competidor (que en realitat és el darrer de la fila es recolza sense deixar-li anar la mà, al que té davant, fent que la seva fila comenci a avançar a l'inrevés passant per "damunt" del que era a terra (òbviament, sense trepitjar-lo, per la qual cosa caminaran amb les cames obertes). Cada un dels que van passant, al seu torn es va estirant a terra de manera que la fila avanci i tots els integrants de la fila quedin d'esquenes a terra. Quan l'últim, que era el primer, hagi passat i estigui també d'esquena (o sigui, tota la fila està d'esquena) es posen drets i continuen igual com van començar i repeteixen fins arribar a la meta. Guanya la fila tots els integrants de la qual han travessat la línia.

T'AGRADA EL MEU VEÍ?

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS: tot grup

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Es fa seure tots els escoltes un un cercle i un es posa dret (castigat). Aquest pregunta a un qualsevol: "T'agrada el teu veí?" Si contesta que no torna a preguntar: "Per què?". Aleshores el que està assegut contestarà: "Perquè no m'agrada que porti sabates negres" o "que porti ulleres" o "els cabells rossos", etc. Aleshores tots els que portin sabates negres, o ulleres, o siguin rossos, etc. canviaran de lloc i el que està dret s'asseurà, quedant un dret, que serà el següent castigat. Quan el preguntat contesta que sí, només es canvien els veïns del castigat, quedant dret un dels tres.

RUGBY SABÓ

EDAT:

TIPUS DE JOC: escolta

PROCEDÈNCIA: Països Catalans - Barcelonès

NOMBRE DE JUGADORS: tot grup

MATERIALS: pastilla sabó i cubells

DESCRIPCIÓ: El terreny de joc és un camp partit per una línia i al fons de cada banda s'hi col·locarà un cubell amb aigua. Els jugadors estaran repartits en dos equips. Disposen d'una pastilla de sabó que s'aniran passant entre els membres del mateix equip fins a fer-la entrar dintre del cubell de la banda contrària i procurant que no els la prenguin els de l'altre equip. Cada cop que la pastilla entra al cubell s'anoten un punt. La diversió està en què el sabó rellisca de les mans, especialment quan acaben de treure'l del cubell on s'ha mullat.

LES SARDINES

EDAT:

TIPUS DE JOC: amagar - escolta

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Salamanca

NOMBRE DE JUGADORS: tota unitat

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Hi participa la unitat completa. Es tria una persona d'entre les participants, la qual s'ha d'amagar mentre la resta compta fins a deu o cent. Quan han acabat de comptar surten a buscar la persona que està amagada. Qui la trobi s'amaga amb ells i es queden en silenci i quietes esperant que n'arribin més. Així arriba la segona, les troba i s'amaga amb elles, i així successivament fins que només queda una persona sense amagar-se i la resta estaran estretes com sardines de llauna a l'amagatall. La darrera en arribar serà qui s'haurà d'amagar al següent joc.

EL TOUR DE FRANCE

EDAT:

TIPUS DE JOC: dibuixat a terra

PROCEDÈNCIA: La Rioja - Logronyo - Espanya

NOMBRE DE JUGADORS: xxxxx

MATERIALS: xapes de refrescs

DESCRIPCIÓ: S'hi jugava coincidint amb les dates reals del Tour i amb els noms de ciclistes i d'etapes reals. Cal dibuixar amb dos dits un circuit a terra, amb rectes, corbes, pujades i baixades. Cada jugador té el seu ciclista que és una xapa de refresc. Per torns s'aniran empenyent unint els dits polze i índex i fent palanca, deixant anar l'índex. Quan una xapa surt de la "carretera" es cedeix el torn al jugador següent. El primer que arriba a la meta guanya la cursa.

LA MÒMIA

EDAT:

TIPUS DE JOC:

PROCEDÈNCIA: Castella i Lleó - Peñafiel (Castella i Lleó - Vall

NOMBRE DE JUGADORS: ~10

MATERIALS: aigua, farina i una bena

DESCRIPCIÓ: Un para, es posa una bena que li tapi els ulls i s'estira a terra. Els altres es posen al seu voltant i diuen: "la mòmia té sang a les venes i diu que s'aixecarà". El que para es posa de genolls i mentrestant, els altres escampen aigua i farina per terra. El que para va de genolls per terra a buscar els altres. Aquests no es poden moure del lloc des d'on continuen tirant aigua i farina. Quan la mòmia en troba algun, a qui ha atrapat se li mulla la cara i se l'unta de farina.

L'ARANYA (II)

EDAT:

TIPUS DE JOC: córrer i atrapar

PROCEDÈNCIA: Irlanda

NOMBRE DE JUGADORS: ~20

MATERIALS:

DESCRIPCIÓ: Una persona para i s'està al mig del lloc on jugueu. Hi poden jugar uns 20 jugadors, més o menys. Hi ha dues "cases", una a un extrem i l'altra a l'altre. Els nens i nenes que no paren van a una de les "cases" i quan hom compta fins a tres han d'anar corrent cap a l'altra "casa". La persona que para intenta atrapar-los. Aquells que siguin atrapats també pararan. L'última persona que quedi sense ser atrapada serà la guanyadora. Si la persona que para entra en una "casa", les altres tenen dret a una passejada lliure. Això vol dir que no pot atrapar-les fins que siguin a l'altra banda.