

# És jugant com aprenem a viure

*El Prat ciutat dels infants. Juny 2001*

## PRESENTACIÓ

La present edició és el resultat de la incorporació de l'infant en la construcció de la nostra ciutat. L'any 1999 es va constituir el primer Consell d'Infants i com a conseqüència d'això s'han elaborat propostes, s'han creat il·lusions i molts i molts projectes

És en aquest marc que ha sorgit el projecte "*Recordem jocs d'abans: és jugant com aprenem a viure*" amb un objectiu molt clar: recuperar la riquesa del joc tradicional, i sobretot, la riquesa i valor incalculable del relat narrat per uns "historiadors" molt especials, àvies i avis, pares i mares i ciutadania en general.

Hem de dir que en aquesta recuperació del passat i del record, hem tingut presents alguns aspectes imprescindibles per poder ubicar correctament la publicació.

Pel que fa al vocabulari emprat, s'han respectat els noms i la terminologia dels jocs recollits quan aquests no transmetien un vocabulari sexista o bèl·lic, com també s'han prioritzat aquells jocs que possibiliten la transmissió de valors com el respecte, la solidaritat, el joc en grup i cooperatiu, la presència al carrer, el coneixement de l'altre etc...

Ha estat curiós el fet que els mateixos "historiadors" dels jocs, en el moment que en feien la descripció, apuntaven el fet que potser avui dia aquell joc, amb el vocabulari i format que ells recordaven, podria no ser adequat o comportar perill, malgrat que no havia estat viscut així per ells, i que pot ser havia de ser descartat o "actualitzat".

Quan obriu les pàgines d'aquest dossier us trobareu jocs del record, d'aula, de moviment, de terra, d'altres països, jocs sense fronteres i sense barreres, cançons eliminatives, formes electives, entreteniments i un apartat obert perquè hi pugueu afegir els vostres.

Veureu que hi ha jocs en què la fitxa descriptiva és més àmplia, i té més informació com ara la franja d'edat recomanada, objectius, gràfics que n'il·lustren o en guien el funcionament.

Quan la informació o font, ja sigui oral o bibliogràfica, ho ha permès, així ho hem fet, però no sempre ha estat possible, aleshores el joc s'ha reproduït, això sí, amb una informació i descripció bàsica.

Hem de fer una especial referència al recull de jocs sense barreres. S'han recollit alguns jocs que tenen per objectiu la integració del nen o nena discapacitat, però pensem que un mateix joc pot ser vàlid per a qualsevol infant, i que només és necessari adaptar-lo a les seves possibilitats individuals: la gallina cega, robar la bandera, estirar la corda...

Ben segur que amb la lectura d'aquestes pàgines aniran apareixent records, fragments de vida i d'infantesa, de joc al carrer i compartit, de canalla d'abans jugant; i de canalla com la d'avui, que també pot aprendre a jugar a la xarranca, un dos tres pica paret, fet i amagar, arrencar cebes, cavall fort...

**Francisco D. Villena i Briz Regidor d'Educació. Ajuntament del Prat de Llobregat**

# ÍNDEX

## JOCS D'ABANS

La Baldufa	pàg. 4
Jugar a Bales	pàg. 5
Les Bitlles	pàg. 6
El Bòlit	pàg. 7
Els Cartons	pàg. 8
Cavall Fort	pàg. 9
El Cèrcol o Rutlla	pàg. 10
Joc dels Disbarats	pàg. 11
Endevinar Oficis	pàg. 12
Estirar la Corda	pàg. 13
L'Osset	pàg. 14
Soldat Plantat	pàg. 15
Saltar a la corda (l'olla barrejada)	pàg. 16
El telèfon	pàg. 17
El Regal (Qui s'ha pixat al llit)	pàg. 18

## JOCS DE FALDA

Arri, Arri, Tatanet	pàg. 19
Joc de prendre el nas	pàg. 20
Joc de dits	pàg. 21
Quan vagis a la carnisseria	pàg. 22
Ralet, ralet	pàg. 23

## CANÇONS ELIMINATIVES

Dalt del Cotxe	pàg. 24
La Mona en el Terrat	pàg. 26
Una Plata d'Enciam	pàg. 27

## FORMES ELECTIVES

Parells i Senars	pàg. 29
Pedra, Paper, Tisora	pàg. 30

## JOCS DE CLASSE

L'Anell Picapedrell	pàg. 31
Els Conills als seus Caus	pàg. 33
Escarabat Bum Bum	pàg. 34
La Gallina Ponicana	pàg. 36
El Pare Carbasser	pàg. 38
Les Penyores	pàg. 39
Veig, Veig	pàg. 40

## JOCS DE MOVIMENT

L'Aranya i les Mosques	pàg. 41
Arrencar Cebes	pàg. 43
El Canari, el Cangur i el Camell	pàg. 44
Fet Amagar	pàg. 45
La Gallina Cega	pàg. 46
El Mocador	pàg. 47
Moros i Cristins	pàg. 48
El Parc de les Llagostes	pàg. 49
Passar el riu	pàg. 50
La Pesta	pàg. 51
Els Quatre Cantons	pàg. 52
Saltar i Parar	pàg. 53
Un, Dos, Tres, Pica Paret	pàg. 54

### JOCS DE TERRA

La Cadena	pàg. 55
El Cargol	pàg. 56
El Cargolet	pàg. 57
Els Dies de la Setmana	pàg. 58
L'Escala	pàg. 59
L'Escala de Colors	pàg. 60
La Pilota	pàg. 61
El Quadrat	pàg. 62
El Riu	pàg. 63
La Roda de les Endevinalles	pàg. 64
La Tela d'Aranya	pàg. 65
La Terra i la Lluna	pàg. 66
El Triple Cercle	pàg. 67
Vermell i Blau	pàg. 68

### JOCS D'ALTRES PAÏSOS

Amanida de Fruites	pàg. 69
Anem a Vendre	pàg. 70
Cadires Cooperatives	pàg. 71
Formar Paraules	pàg. 72
El Mirall	pàg. 73
El Nus	pàg. 74
Qui Calla Paga	pàg. 75
Reconèixer l'Animal	pàg. 76
Teranyina	pàg. 77
Les Ulleres	pàg. 78

### JOCS DE TAULA DE DIFERENTS ORIGENS

Awale	pàg. 79
Dames	pàg. 80
Dominó	pàg. 81
La Guineu i les Oques	pàg. 82
Herron	pàg. 83
Mikado	pàg. 84
Pentalfa	pàg. 85
La Ratera	pàg. 86
Tamgram	pàg. 87
Tancar la Capsa	pàg. 88
Tejo I Inglés	pàg. 89
Tres en Ratlla	pàg. 90

### JOCS SENSE BARRERES

A Tocar... !	pàg. 91
Afaitar Globus	pàg. 92
Atenció als sorolls !	pàg. 93
La Carrera del Paper	pàg. 94
Paquets de...	pàg. 95
Bombolles de Sabó	pàg. 96
Què t'has canviat?	pàg. 97
Qui riu primer?	pàg. 98
Relleus amb Pintura	pàg. 99
El Túnel	pàg. 100

### ENTRETENIMENTS

BIBLIOGRAFIA	pàg. 101
--------------	----------

# LA BALDUFA

El primer joc de baldufa consisteix a saber llançar-la i fer-la ballar el millor possible. Ja és prou difícil. Es tracta de saber col·locar bé un cordó en torn de la fusta de la baldufa i que, en llançar-la a terra, rodoli perfectament i molta estona sobre el clau de metall que li surt per sota. Com hem dit abans quan parlàvem dels jocs de bales, també les baldufes són un cert tresor personal que puja i baixa segons l'habilitat del jugador en els diferents jocs emprats per fer seves les baldufes dels altres.

Sobre això, tots els jocs de baldufes volen que els jugadors tinguin punteria en llançar-les a terra i habilitat perquè ballin molta estona. La punteria en llançar-les serveix tant per a fer-les ballar prop d'un lloc fixat, com per donar cops a les altres o a les pròpies perquè marxin del camp de joc o hi tornin. Per exemple, amb baldufes es pot jugar "a rotllo". Es fa a terra un cercle gran, on tots els jugadors hi llancen les seves baldufes. No cal dir que qui la llança malament i no balla, perd la jugada. Com que això no és molt normal, del que es tracta és d'intentar que les baldufes surtin del cercle ballant. Les que s'hi queden dins poden ser tretes per altres jugadors a "pinyacs" que són cops donats amb altres baldufes, tirades amb cordill. La baldufa queda propietat de qui la fa sortir.

Per fer-ho encara més senzill, un joc que es pot fer amb baldufes és tirar-les diversos jugadors a la vegada. Guanya qui aconsegueix que estigui ballant més estona.

# ***JUGAR A BALES***

Es juga amb boles petites de pedra, de vidre o fins i tot de ferro. Abans només s'hi jugava amb boles de pedra o de fang, no gaire grosses i que estaven força bé de preu a les botigues dels adroguers.

Amb aquestes boles o bales es poden fer molts jocs, tractant-se en tots ells de demostrar la punteria dels jugadors llançant-les unes contra les altres o contra alguna pedra o moneda que s'utilitzi en el joc. Cada jugador fa servir les seves pròpies bales, que són com una mena de tresor que es pot anar fent més gran si el que juga en sap molt, o que pot perdre si no en sap gents i li guanyen totes les partides i, amb elles, les bales.

Una variant és la següent: s'ha de fer un petit clot a terra, que es diu guà. I nicia el joc qui ha guanyat el joc anterior, sortint del guà i mirant de tocar qualsevol de les bales per fer xiva. Si no ho aconsegueix, el següent a jugar ha de mirar d'introduir la bala al guà per poder anar també a tocar les bales dels altres jugadors. Perquè un jugador pugui fer més d'una tirada seguida, ha d'aconseguir tocar un contrari o introduir la bala en el guà.

Una vegada s'ha passat pel guà, cada jugador ha de mirar de fer xiva, tute i duedo a cada una de les bales. Quan s'ha fet tot això a una bala, el que ho ha fet ha de mirar d'anar al guà. Si hi entra elimina l'altre i se li queda la bala. La partida s'acaba quan només queda un jugador.

# ***LES BITLLES***

A les bitlles s'hi juga a tot el món i de totes les maneres. Es tracta sempre de posar sobre terra un cert nombre de bitlles i de llançar una bola o un bitllot contra elles per fer-les caure. Des del joc que es juga a les actuals "boleres" fins als jocs de bitlles més antics, tots s'assemblen.

De totes maneres, els jocs populars de bitlles a Catalunya són diferents als que veiem a les pel·lícules americanes o als que es juguen a qualsevol altre lloc. Aquí el joc està compost de nou bitlles, entre les quals n'hi ha una que és una mica més grossa i té dibuixos diferents i més bonics: se'n diu "el rei". Per fer-les caure es fa servir, quan juguen persones grans, el bitllot, que és una mena de bitlla més petita. Sobretot quan hi juguen nois i noies, el que es fa servir és una bola de fusta. Les bitlles es posen fent un quadre, amb el "rei" al mig. Es poden posar ben bé de cara a qui tira o en angle, sempre que la bola pugui passar entre els rengles.

Així es pot jugar a moltíssimes coses, i fins inventar nous jocs més o menys complicats. Es pot jugar a la "timbada", en què tirar una bitlla val un punt, tombar el "rei", dos. Es pot jugar a "rei", en què cal que caiguin totes les bitlles, menys el "rei". A matar "rei", que seria exactament el contrari. Aquests serien els jocs de bitlles més antics a Catalunya. Però amb bitlles, boles i bitllots es pot jugar també com ho fan als altres països o inventant algunes maneres a les quals cadascú pot posar les regles que vol i les condicions que vol.

# EL BÒLIT

Un bòlit és un petit bastó de fusta, d'una llargada de pam i afuat per tots dos cantons, que es fa servir en uns quants jocs, d'una manera semblant a la que en altres llocs o en altres modalitats es fa servir una pilota. Per a jugar-hi fa falta també una pala, que sol ser de fusta d'alzina. Tots aquests jocs es concreten a donar cops al bòlit amb la pala per tal de fer-lo anar el més lluny possible, d'una manera una mica semblant a allò del "beisbol" americà, en què es veu un home picant una pilota amb un bastó perquè vagi ben lluny, i mentre els altres jugadors intenten collir-la, ell tingui temps de córrer entre unes fites marcades abans.

En el joc del bòlit un fa de rei i tots els altres esperen que aquest faci anar el bòlit d'un lloc a l'altre. El que fa de rei és el que té la pala. Quan comença el joc, el rei crida els seus companys per preguntar si són a punt. "Bòlit?" Els altres li responen: "Vinga!" En aquests moments, el rei té davant, a terra, el bòlit. El pica per un dels cantons, i com que fa una forma més prima als cantons que al centre, el bòlit s'aixeca de terra en ser picat. Mentre és a l'aire, el rei ha de donar-li el cop més fort que pugui amb la pala. Els altres, esperen que li doni. I quan ja li ha donat, mentre el bòlit no ha tocat encara a terra, s'han d'esforçar per agafar-lo. El que ho faci prendrà el lloc al rei. Si no ho fa ningú, el rei ha de tornar a fer el mateix – picar el bòlit – des d'on ha anat a parar la primera vegada i així fins a tres vegades.

El que fa de rei ha de mirar d'allunyar el bòlit el més possible del lloc des d'on ha tirat primer, on s'hi fa una ratlla per recordar-ho. Perquè si no li agafen el bòlit enl'aire, quan ha fet ja les tres tirades, s'ha de fer una prova per saber qui serà el rei en el proper joc. Des d'on ha anat a parar el bòlit la darrera vegada s'ha de llançar fent punteria sobre la pala, que es posa dreta a la ratlla de sortida. Així, tots els jugadors – menys el que feia de rei – han d'intentar tocar-la i qui ho aconsegueix queda rei. Si no ho aconsegueix ningú, queda rei qui ho era abans, ja que no l'han sabut treure. Per això al qui fa de rei li interessa fer anar el bòlit ben lluny, encara que com més lluny vagi més temps hi ha perquè els altres jugadors l'agafin a l'aire. L'ha de fer anar lluny perquè, al final, a l'hora de fer punteria, com més lluny sigui el bòlit de la ratlla de sortida, més difícil serà aconseguir tocar la pala. I el rei serà rei més estona.

# ELS CARTONS

Els jocs de cartons o de "cromos" eren, a la vegada que un entreteniment, una manera de jugar-se el que cadascú tenia. Et jugaves els teus cartons o els teus cromos amb l'esperança de guanyar-ne uns quants i de fer molt més gran la teva col·lecció, però a vegades et deixaven "plomats", si et trobaves amb algú que tenia més habilitat o més sort que tu. S'ha de dir -és clar- que els cartons són els trossos de les capses de llumins on hi ha alguna cosa dibuixada.

De joc de cartons n'hi ha moltíssims. Un dels que més es juga és aquest: Cada jugador tira una vegada, des d'una paret o de qualsevol lloc una mica alt un cartó perquè vagi a caure a terra. Quan un cartó deixat caure toca un que ja estava a terra, perquè s'havia tirat anteriorment, tots dos són del qui ha tirat darrerament.

També es pot jugar posant cada jugador un cartó a terra, tots dos de cara avall i un a sobre l'altre. Els jugadors piquen amb la mà a terra, on hi ha els cartons, i si se'n fa girar un o tots dos de cara, són per a qui h'ha picat.

Amb jocs que ja són de més sort, es pot fer servir un sistema semblant al de cara o creu. Cada jugador posa cartons -també se'n diuen patacons- de manera que tots dos en posin els mateixos. Només hi poden jugar dues persones. Llavors es tiren a l'aire i el que els ha llançat ha de dir "Sant" o "Esquena". Quan cauen, els que cauen de cara són per a ell i els que cauen d'esquena són per a l'altre, si diu "Sant" o a l'inrevés, si diu "Esquena". En comptes d'esquena es pot dir també "pan". Es juga així al joc del "pan o sant", que és el mateix, però amb un sol cartó, preguntant un dels jugadors i responent l'altre; si ho endevina, el cartó és seu. Sinó, del que pregunta.



# CAVALL FORT

Per jugar a "cavall fort" s'han de fer dos equips. D'ells, un para i l'altre salta. Al llarg del joc, qui va perdent una partida passa a parar en la següent. L'equip que para es posa fent de "cavall": és a dir, el primer es recolza en una paret o en un arbre i els altres s'hi van posant darrera, ajupits, de manera que quedin ben agafats i que entre les espatlles de tots -posats en rengle- es faci com el llom d'un cavall. Quan aquests són posats així, arriba l'hora en què els altres han de saltar. Per tal d'avisar, el primer que salta crida allò de:

Ves que vinc,  
cavall prim,  
quan el cansis digues "fava"  
del meu cor.  
Ves que vinc !!!

O també: "Cavall fort, aguanta't fort!".

Llavors, sobre les dues mans, salta damunt el cavall i mira d'anar com més endavant millor, més a la vora de la paret. Així van saltant tots, mirant de fer-se lloc per a cabre-hi l'equip sencer. Per aconseguir arribar al final sense que ningú falli, s'han de fer veritables equilibris perquè hi hagi lloc per a tothom, evitant de caure els uns sobre els altres.

Perquè guanyi l'equip que para i passi a parar l'altre, els que salten han de caure a terra, o simplement tocar a terra amb els peus. És a dir, en el moment de saltar han de quedar en mala posició i acabar tocant a terra. Per guanyar l'equip saltador, el cavall dsels que paren s'ha d'esbotzar, trencant-se o caient pel pes dels altres. El senyal de rendició per a l'equip que para és la paraula "fava". Si volen guanyar els que salten, han de mirar de saltar amb la màxima força i caure damunt dels altres amb un cop ben fort. Els que paren s'han d'agafar molt bé entre ells i -si poden- moure's una mica per fer caure els de damunt. Tots han de tenir una mica de força i saber aguantar bé.

# *EL CÈRCOL O RUTLLA*

Un dels jocs que més es veia fa anys és el del cercol o rutlla. El cercol no és ben bé un joc, sinó més aviat una joguina per a demostrar l'habilitat dels nois i les noies. Era un cercol metàl·lic -sovint restes d'una roda de bicicleta o de cotxe- que s'havia de fer rodar per terra amb la mà o amb un bastonet. Es tractava que el cercol no caigués cap a les bandes i anés rodant, al ritme a què corria el noi o noia que hi jugava. I hi havia qui corria molt.

# *JOC DELS DISBARATS*

L'objectiu d'aquest joc és dir com més disbarats millor, així com bajaranades i coses que no tinguin cap sentit. Fer-ho expressament, posar-se a dir ximpleses així perquè sí i dir-ne que facin gràcia, per ser especialment estranyes o absurdes, és més difícil del que sembla. Per tant, és un joc de paraules i de quietud.

Tots els que juguen es posen un al costat de l'altre. Llavors, el primer li fa qualsevol pregunta al segon, i aquest li respon. El segon fa una pregunta ben diferent al tercer i així fins al darrer, que -un cop ha respost la pregunta que li fan- en fa una altra al primer. Per donar un exemple qualsevol, podem dir que el primer li pregunta al segon: "Quin temps fa avui?" i aquest respon: "Fa sol". Llavors el segon pregunta al tercer: "¿Quina fruita fa el presseguer?" i li respon: "préssecs"...

Totes aquestes preguntes s'han de fer a cau d'orella, perquè només les sàpiga qui pregunta i qui respon. Llavors, quan ja s'ha donat tota la volta, cadascú va dient quina és la pregunta que li han fet a ell i quina és la resposta que li han donat a la seva pregunta, és a dir, sense dir res de la resposta que ell ha donat ni de la pregunta que ell ha fet. Així, el segon dels que jugarien a l'exemple anterior diria: "A mi m'han preguntat que quin temps fa avui i m'han dit que "préssecs".

D'aquesta manera sortiran, a vegades, respostes sense gràcia, però algun cop en trobareu alguna que us fareu un tip de riure, perquè -és clar- la resposta no és per a la pregunta que se li fa, sinó per a una altra.

# *ENDEVINAR OFICIS*

Entre els jocs sense regles que més estesos estan entre els nois i les noies, tenen un paper molt important els que imiten la vida de les persones grans. Per exemple, tots els jocs de nines són una manera de fer de mare o de professora: les noies fan amb les nines el que veuen fer a les mares o bé fan com una classe de col·legi. Entre els nois, igualment. Fins i tot moltes vegades quan juguen a futbol no ho fan tant per jugar a futbol, sinó per imitar els grans.

Els jocs d'endevinar oficis són una mica això, encara que siguin també una altra cosa: la prova d'habilitat expressant-se sense dir ni una paraula. Entre tots els que volen jugar, n'hi ha un que para i es posa enmig de la resta de companys. Llavors comença a fer, sense dir res, el que faria un home de qualsevol ofici: fuster, llauner, futbolista... Tampoc no es pot fer servir cap instrument. Ha de mirar de fer-ho ben clar perquè els altres ho puguin arribar a endevinar. Qui ho endevina, para. Llavors és ell qui ha d'intentar explicar quin és el seu ofici, només amb el gest.

# *ESTIRAR LA CORDA*

Aquest és un joc de força i, a la vegada, d'equip. El joc d'estirar la corda és una mena d'esport en què es tracta de fer dos equips que es posen als dos extrems de la corda i miren d'agafar-la tota -tibant- i prendre el lloc dels altres.

En general, tots aquests jocs de força poden entrar més en el camp dels jocs populars per a persones grans - jocs competitiu en què més o menys s'intenta demostrar precisament la màxima força o la màxima habilitat a les tasques de cada dia- que en els jocs tradicionals d'infants. No és que siguin dues coses diferents, com tampoc no podem parlar de jocs diferents per a nois i per a noies, però sí que es pot veure que hi ha maneres de jugar que s'adapten més a les característiques físiques de les persones grans, que tenen més força. Ara bé, mentre els dos equips són a les dues bandes de la corda tinguin una força semblant, no hi ha cap problema.

# L'OSSET

Per jugar-hi es necessita un os de pota de xai que es coneix normalment per "botxí". Un fa de rei, un altre de botxí i els altres de jugadors normals. Es comença deixant cada jugador una cosa a terra. Si el joc es fa per guanyar cromos, es deixa un cromo. Si es fa per guanyar bales, una bala. Llavors, un dels jugadors tira l'os enlaire i segons com cau té un premi o un càstig. Seria com tirar una pesseta a cara o creu, però tenint quatre costats, és a dir, com tenir dues cares i dues creus. L'os pot caure de quatre maneres diferents, que es coneixen com a "rei", "botxí", "forat d'aigüera" i "panxa". Si cau "panxa" enlaire, s'agafa una de les coses que hi ha a terra -un cromo, una bala-, mentre que si cau "forat d'aigüera" se n'agafen dues. Si cau "rei", totes les coses que hi ha a terra són per a qui ha tirat. Finalment, si cau "botxí", el rei ha de dir a qui fa de botxí, d'entre els jugadors, quants cops, amb un bastonet -no massa gros, no us passeu-, ha de "pagar" el que ha tirat.

Com que això de trobar ossos al mig del carrer ja no és massa normal, hem vist jugar a aquest joc amb papers en què hi havia apuntada cada una de les paraules "rei", "botxí", "forat d'aigüera" i "panxa". Els papers es posaven en una bossa i cada jugador els treia, essent tota la resta igual que si hom tirés l'osset enlaire.

# ***SOLDAT PLANTAT***

Per jugar a soldat plantat s'ha de ser força gent i, sobretot, tenir força espai. Hi ha moltes maneres de jugar-hi, però la que sabem o la que hem vist jugar a diversos llocs és aquesta: Entre tots els qui volen jugar es fan dos equips. Llavors, per sorteig o pel que es vulgui, es diu qui és el qui empaita i qui el qui fuig. Es comença a empaitar i a fugir i, quan els empaitadors n'agafen un dels altres, aquest resta presoner i com a soldat plantat, no podent-se moure. Els empaitadors el poden fer plantar on vulguin: al lloc on l'han agafat o al lloc que seria la seva caserna, per a poder vigilar-lo millor. Aquests "Soldats plantats" poden ser alliberats pels seus companys que encara no hagin estat agafats, només tocant-los. Per tant, els soldats plantats miren d'estirar bé els braços per a fer més senzill que els alliberin. L'equip dels empaitadors ha de vigilar bé els soldats que té presoners, ja que per guanyar el joc ha de "plantar" tots els contraris.

# ***SALTAR A LA CORDA***

Joc de saltar a corda. Com més llarga és la corda, més gent hi pot jugar.

Dues persones fan rodar la corda i es comença a cantar la cançó:

A la barrejada, qui no entra para;  
A la barrejada, qui no surt ha perdut.

Els participants van entrant a saltar fins que la lletra diu: "Qui no entra para". Quan la lletra diu: "Qui no surt ha perdut", tothom ha de sortir a fora.

Passa a fer rodar la corda qui no ha entrat o ha sortit a l'hora o bé qui s'ha entrebancat, i substitueix, per torns, un dels jugadors que la fan rodar.



# *EL TELÈFON*

Els jugadors s'asseuen a terra fent una rotllana. El monitor o un dels jugadors comença el joc xiuxiuejant molt ràpidament una frase qualsevol a cau d'orella al veí de l'esquerra. Després, aquest repeteix al seu veí de l'esquerra la frase que li ha semblat sentir, i així successivament fins al darrer jugador, el qual ha de dir en veu alta la frase que li ha arribat i que hauria de coincidir amb la frase pronunciada per qui ha començat el joc.

Normalment els malentesos són sorprenents, sobretot si hi ha molts jugadors.

# ***EL REGAL***

Hi ha de jugar sis jugadors com a mínim, que han d'estar asseguts a terra en rotllana, tots amb els ulls tancats menys un, que fa de mare o pare, i que va donant voltes per fora del cercle, darrere els altres. Entre els nens i "la mare" s'estableix el diàleg següent:

- Mare, tinc set.
- Beu aigua.
- Hi ha una mosca.
- Beu vi.
- Hi ha un mosquit.
- Beu vi bo.
- Ai! Que n'és de bo!... A quina hora passaran els Reis?

Aleshores, el jugador que fa de mare diu un número superior a 15 i tots els altres compten, amb els ulls tancats, Mentrestant, el qui fa de mare posa una cosa darrere d'un dels infants i després diu: "Qui s'ha pixat al llit?". Tots miren a veure si tenen l'objecte i qui el té s'aixeca per agafar la mare, tot corrent. Si l'enxampa, el nen que feia de mare seu a la rotllana i l'altre passa a fer d'aquest paper i torna a començar el joc.

# *ARRI, ARRI, TATANET*

Es posa l'infant a la falda, de cara a l'adult. Agafant-li les manetes i seguint el ritme o la pulsació de la cançó, se'l fa botar. Uan es diu el nom del nen se'l tira una mica enrere, suaument, però sobretot es fan més amples i contundents els gestos amb les mans. Aquest joc és bo repetir-lo tantes vegades com el nen vulgui, canviant sempre el nom de la persona del final i fent-hi sortir les persones o coses del seu entorn.

## **CANÇÓ**

Arri, arri tatanet,  
que anirem a Sant Benet  
comprarem un panellet, (tortellet, formatget, segons els llocs)  
per dinar, per sopar,  
per al/ per a la... (el nom del nen o la nena)  
no n'hi haurà!

## **PETITA VARIANT**

I gualment es posa el nen assegut a la falda, de cara a l'adult. Aquest, agafant-li les manetes, el fa botar mentre va recitant de forma semitonada el text anterior, però va accelerant el moviment segons el que diu la lletra.

# ***JOC DE PRENDRE EL NAS***

L'adult prem el nas del nen amb el dit índex i el del mig arronsats, com si l'hi prengués, mentre recita aquesta frase. En acabat li ensenya el nas, és a dir, el dit polze entremig del dit índex i el del mig, i fa veure que se'l posa al sarró. En veure la cara de sorpresa del nen, l'adult torna a treure el nas del sarró i el posa a la cara del nen.

## **CANÇÓ**

Nasset, nassiró,  
me'l poso al sarró!

# ***JOCs DE DITS***

Joc recitat amb cantarella semitonada.

L'infant ha de tenir la mà ben oberta i presentar-la a l'adult, el qual la hi agafa dit per dit, començant pel polze, i va recitant per a cada un la part del vers que li correspon. Tot amb la cantarella adequada, més aguda i més forta com més s'apropa al dit xic.

Aquest és el pare,  
aquest és la mare,  
aquest fa les sopes,  
aquest se les menja totes,  
i aquest diu:  
piu, piu, piu! Que no n'hi ha pel caganiu?

## **VARIANTS**

Es fa el mateix joc, però amb els dits de totes dues mans. Es pot començar indistintament pel dit polze o pel més xic.

L'u va anar a casa del dos,  
tots dos van anar a buscar el tres,  
que ja els esperava amb el quatre,  
perquè a les cinc  
en marxaven sis  
que havien d'agafar el tren de les set,  
però el vuit els va entretenir,  
i van haver d'agafar el tren de les nou,  
i és per això que van arribar a casa a les deu.

# *QUAN VAGIS A LA CARNISSERIA*

S'asseu l'infant sobre la falda mentre se li recita una cantarella.

Mentre es fa això, s'agafa el braç de l'infant i es comença, des del canell, a fer veure que s'està tallant el braç amb un dit. Cada vegada es puja una mica el tall imaginari fins que en dir "sinó d'aquí!", s'arriba a l'aixella de l'infant i se li fan pessigolles.

## **CANÇÓ**

Quan vagis a la carnisseria  
no compres carn d'aquí,  
ni d'aquí, ni d'aquí,  
sinó d'aquí, que n'hi ha un bon bocí !

# ***RALET, RALET***

S'agafa la mà de l'infant, i l'adult, amb el dit, li va fent cercles al palmell mentre va recitant la cantarella. En dir: "para dineret" se li dóna un petit cop al palmell. Aquest joc es fa en una mà i després en l'altra.

El nom del joc li ve del fet que consistia a fer rodar, com una baldufa, en el palmell de la mà, una moneda de ral (25 cèntims) i en donar-li un petit cop parava de rodar, per això l'expressió final seria: "para dineret".

També es podria entendre que en donar el copet final es pica o es pega el dineret, i d'aquí vindria la variant: "pica dineret". I també és lògic que el nen demanés per a ell la moneda de ral que té a la mà, tot dient: "paga dineret", que és una altra forma força usual.

## **CANÇÓ**

Ralet, ralet, ralet...  
para (pega, pica, paga) dineret !

# ***DALT DEL COTXE***

## **ORGANITZACIÓ**

<b>Tipus de joc:</b>	Cançó eliminativa
<b>Espai de joc:</b>	Classe o pati
<b>Nombre de jugadors:</b>	Mínim de 2 i màxim de 40
<b>A partir de:</b>	3 anys aproximadament
<b>Material:</b>	Cap

## **OBJECTIUS**

Determinar quin dels jugadors haurà de parar. Afavorir la interiorització del ritme i l'atenció

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

Els jugadors formen rodona. Un d'ells canta una cançó i, a ritme va tocant, un per un i per ordre, els companys; aquell a qui toca pronunciar la darrera síl·laba queda eliminat, o li toca parar.



## LLETRA DE LA CANÇÓ

Dalt del cotxe hi ha una nina  
que repica els cascavells,  
trenta, quaranta,  
l'atmetlla amarganta,  
pinyol madir,  
vés-te'n tu.  
Si tu te'n vas  
nero, nero, nero,  
si tu te'n vas,  
nero, nero, nas !

# *LA MONA EN EL TERRAT*

## ORGANITZACIÓ

<b>Tipus de joc:</b>	Cançó eliminativa
<b>Espai de joc:</b>	Classe o pati
<b>Nombre de jugadors:</b>	Mínim de 2 i màxim de 12
<b>A partir de:</b>	4 anys aproximadament
<b>Material:</b>	Cap

## OBJECTIUS

Determinar quin dels jugadors haurà de parar. Afavorir la interiorització del ritme i l'atenció.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Els jugadors formen rodona. Un d'ells canta una cançó i, a ritme va tocant, un per un i per ordre, els companys; aquell a qui toca pronunciar la darrera síl·laba queda eliminat, o li toca parar.

## LLETRA DE LA CANÇÓ

Una mona en el terrat,  
amb el cul arremangat,  
fa pudor de xocolata,  
una, dos, tres i quatre.

# *UNA PLATA D'ENCIAM*

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	Cançó eliminativa
Espai de joc:	Classe o pati
Nombre de jugadors:	Mínim de 2 i màxim de 30
A partir de:	3 anys aproximadament
Material:	Cap

## OBJECTIUS

Determinar quin dels jugadors haurà de parar. Afavorir la interiorització del ritme i l'atenció.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Els jugadors formen rodona. Un d'ells canta una cançó i, a ritme, va tocant, un per un i per ordre, els companys; aquell a qui toca pronunciar la darrera síl·laba queda eliminat, o li toca parar.

## LLETRA DE LA CANÇÓ

Una plata d'enciam,  
ben amanida, ben amanida,  
una plata d'enciam,  
ben amanida amb oli i sal.

Sucarem un tros de pa  
per qui toqui, per qui toqui  
sucarem un tros de pa  
per qui toqui, parará

# ***PARELLS I SENARS***

## **ORGANITZACIÓ**

Tipus de joc:	Forma electiva
Espai de joc:	Classe o pati
Nombre de jugadors:	2
A partir de:	5 anys
Material:	Cap

## **OBJECTIUS**

Determinar quin dels jugadors comença a triar equip. Desenvolupar el raonament lògic, la rapidesa de reflexos i la representació mental.

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

Fer parells o senars no és jugar a res, però fa falta per a jugar a moltes coses, sobretot per als jocs d'equip. De totes maneres, també, si es vol, es pot estar fent "senars i parells" com a joc, encara que potser no sembli massa divertit. Per a fer un partit de futbol, per exemple, els dos capitans es posen l'un enfront de l'altre i un demana "senars" i l'altre "parells". El que cadascú demana ho diu cridant, perquè tothom se'n adoni. Un crida "senars", l'altre "parells". Llavors tots dos alhora diuen "un, dos, tres". En el moment en què es diu "tres", els dos jugadors estenen les mans -que fins aquell moment havien tingut amagades darrera l'esquena- amb uns quants dits estirats. S'ha de sumar la quantitat de dits que hi ha, sense comptar el dit polze -el gros- i si són parells ha guanyat que hi dit "parells" i si són "senars", qui ha dit "senars". Per això se sol anar cantant "senar-parell-senar-parell..." i anar comptant dits. Si amb l'últim dit s'ha dit "senar", és que són senars. I a l'inrevés. Llavors, per als jocs d'equip, qui ha guanyat té dret a escollir primer un jugador per a la seva colla i així una vegada cada un.

# ***PEDRA, PAPER, TISORA***

## **ORGANITZACIÓ**

<b>Tipus de joc:</b>	Forma electiva
<b>Espai de joc:</b>	Classe o pati
<b>Nombre de jugadors:</b>	2
<b>A partir de:</b>	5 anys
<b>Material:</b>	Cap

## **OBJECTIUS**

Determinar quin dels jugadors comença a triar equip. Desenvolupar el raonament lògic, la rapidesa de reflexos i la representació mental.

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

Els dos jugadors, encarats, mantenen el puny clos a l'esquena i diuen a l'hora: un, dos, tres, pedra, paper, tisora. En acabar treuen les mans.

El puny clos és la pedra,  
La mà plana, el paper  
I els dits separats, la tisora  
El paper guanya la pedra perquè l'embolica,  
La tisora guanya el paper perquè el talla  
I la pedra guanya la tisora perquè l'espantilla.

# ***L'ANELL PI CA PEDRELL O LA PEDRETA***

## **ORGANITZACIÓ**

<b>Tipus de joc:</b>	De rotlle quiets, mecànic
<b>Espai de joc:</b>	Classe
<b>Nombre de jugadors:</b>	Més de 5
<b>A partir de:</b>	4 anys
<b>Material:</b>	Anell o pedreta

## **OBJECTIUS**

Afavorir el domini de les mans, l'atenció, la capacitat d'agilitat i de dissimulació.

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

Tots els jugadors posen les dues mans formant caps tancada. El qui dirigeix el joc porta dins de les mans un anell o una pedreta. Va de l'un cap a l'altre posant la seva "capsa" dins de la de cadascun dels jugadors, els quals obren les mans per la part superior. El rei deixa l'anell a la mà de qui vulgui, sense que els altres se n'adonin. Mentrestant van cantant la següent cançoneta:

Sol, solell, la sort amb ell;  
Porta l'anell picapedrell;  
Qui va amb la lluna no té fortuna;  
Qui té l'anell porta el solell o la sort amb ell.

Quan els ha visitat tots, pregunta:

Qui té l'anell picapedrell?

L'al·ludit obre les seves mans i assenyala qui pensa que el té, i així successivament, qui aconsegueixi endevinar qui el té. En cas d'equivocació, el nen assenyalat torna a dir un altre nen, fins que algú ho endevini. El qui tingui l'anell serà qui parará.



# ***ELS CONILLS ALS SEUS CAUS***

## **ORGANITZACIÓ**

<b>Tipus de joc:</b>	Col·lectiu de gran psicomotricitat
<b>Espai de joc:</b>	Classe
<b>Nombre de jugadors:</b>	Mínim de 13 i màxim de 22 aproximadament
<b>A partir de:</b>	4 anys aproximadament
<b>Material:</b>	Cap

## **OBJECTIUS**

Afavorir l'atenció, l'agilitat i la coordinació de moviments.

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

Els jugadors s'agrupen de tres en tres. Dos d'ells es donen les mans i així formen els caus; el tercer es col·loca dins del cau. Hi ha un jugador que queda sol, sense cau. A un senyal, tots els conills surten dels seus caus i van a saltironar amb el conillet solitari. Els caus també poden giravoltar sense moure's de lloc. A un altre senyal (se sent el tret d'un caçador), els conillets s'afanyen a ficar-se dins del cau; el qui no en tenia ha de procurar de trobar-ne un. I ara, un altre conillet es trobarà sol.

# ***ESCARABAT BUM BUM***

## **ORGANITZACIÓ**

<b>Tipus de joc:</b>	De falda
<b>Espai de joc:</b>	Classe
<b>Nombre de jugadors:</b>	Mínim de 5
<b>A partir de:</b>	1 any
<b>Material:</b>	Cap

## **OBJECTIUS**

Afavorir el cant i la interiorització del ritme.

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

Tots els jugadors es posen entorn d'un que fa de mare; aquest fa posar el qui para ajupit a la seva falda de manera que no vegi res. Llavors el que fa de mare dóna cops a l'esquena del qui para, tot cantant la cançó.

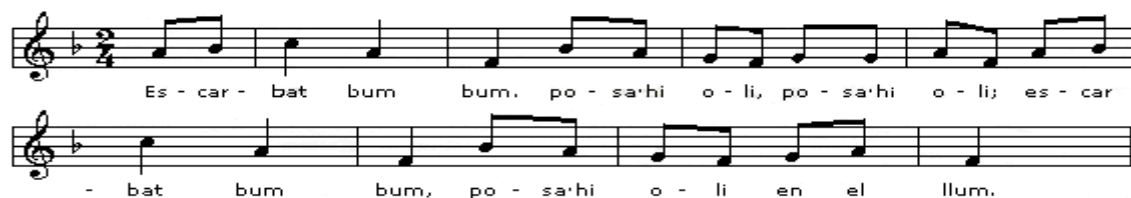
Quan qui fa de mare acaba de picar, crida amb un signe un dels jugadors, que s'acosta a qui para i li dóna un cop. Llavors qui fa de mare pregunta:

Escarabat, escarabat,  
Endevina qui t'ha tocat.

Qui para s'ha d'aixecar i dir qui es pensa que ha vingut a picar-lo. Si ho endevina, aquest passa a parar. Si no, continua parant el mateix.

## LLETRA DE LA CANÇÓ

Escarabat bum, bum  
posa-hi oli, posa-hi oli.  
Escarabat bum, bum,  
posa-hi oli en el llum.  
Si en el llum no n'hi ha,  
a l'escalfeta, a l'escalfeta;  
si en el llum no n'hi haurà,  
a l'escalfeta n'hi haurà.



The image shows two staves of musical notation in 3/4 time. The first staff contains the melody for the first line of the song, with lyrics 'Es - car - bat bum bum, po - sa'hi o - li, po - sa'hi o - li; es - car' written below it. The second staff continues the melody for the second line, with lyrics '- bat bum bum, po - sa'hi o - li en el llum.' written below it. The notes are simple, consisting of quarter and eighth notes.

# ***LA GALLINA PONICANA***

## **ORGANITZACIÓ**

Tipus de joc:	Col·lectiu
Espai de joc:	Classe o pati
Nombre de jugadors:	A partir de 4 o 5
A partir de:	3 anys aproximadament
Material:	Cap

## **OBJECTIUS**

Afavorir la interiorització del ritme i l'ordre numèric.

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

Tots els jugadors s'asseuen en cercle i amb els peus estirats. El qui para, alhora que entre tots es canta la cançó, va tocant els peus de cada nen, correlativament. A qui li toca l'última síl·laba amaga el peu.

Guanya el jugador que aconsegueix mantenir estirat un peu mentre tots els altres els tenen amagats.

## LLETRA DE LA CANÇÓ

La gallina ponicana  
pon un ou cada setmana;  
pon-n'hi un, pon-n'hi dos  
pon-n'hi tres, pon-n'hi quatre,  
pon-n'hi cinc, pon-n'hi sis,  
pon-n'hi set, pon-n'hi vuit,  
pon-n'hi nou, pon-n'hi deu,  
la gallina de la Seu  
diu que amaguis aquest peu.

# ***EL PARE CARBASSER***

## **ORGANITZACIÓ**

<b>Tipus de joc:</b>	Col·lectiu
<b>Espai de joc:</b>	Classe
<b>Nombre de jugadors:</b>	Mínim de 10 i màxim de 20
<b>A partir de:</b>	4 anys aproximadament (jugant de cinc en cinc)
<b>Material:</b>	Cap

## **OBJECTIUS**

Afavorir l'atenció i la memòria.

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

Cadascú pren un número. Qui comença diu: "El pare carbasser, quan va tornar de França, va portar... Quatre carbasses!" Qui té aquest número ha de dir molt de pressa "del quatre al..." i dir un altre número, i així successivament fins que un s'equivoca i resta eliminat. Com més jugadors hi hagi eliminats, més fàcil és equivocar-se, ja que es pot dir el número que correspon a un que ja no hi és, i hom resta eliminat.

## **OBSERVACIONS I VARIANTS**

Es pot demanar penyora a qui queda eliminat.

# ***LES PENYORES***

## **ORGANITZACIÓ**

<b>Tipus de joc:</b>	Col·lectiu
<b>Espai de joc:</b>	Classe o pati
<b>Nombre de jugadors:</b>	Mínim de 3
<b>A partir de:</b>	4 anys aproximadament
<b>Material:</b>	Depèn de la penyora

## **OBJECTIUS**

Recuperar l'objecte "confiscat", penyora, mitjançant una prova.

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

La penyora forma part de molts jocs. Serveix per denominar allò que hom deixa com a garantia. Per recuperar-ho, el grup li posa una prova del tipus que hom vulgui; fins que no es superi, no es pot recuperar la penyora.

# ***VEIG, VEIG***

## **ORGANITZACIÓ**

<b>Tipus de joc:</b>	D'observació
<b>Espai de joc:</b>	A la classe
<b>Nombre de jugadors:</b>	Mínim de 2 i sense màxim
<b>A partir de:</b>	3 anys aproximadament
<b>Material:</b>	Cap

## **OBJECTIUS**

Afavorir la capacitat d'atenció, la distinció dels colors...

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

El mestre o un nen ha de dir: "Veig, veig". Els altres nens li han de preguntar: "Què veus?". Ell respon: una cosa". Els altres nens li pregunten: "de quin color?" i el nen dirà un color pensant en el color d'un objecte que hi hagi a la classe. Els nens han d'intentar d'endevinar quina cos és, anomenant totes les coses que veuen del color que els ha dit.



# L'ARANYA I LES MOSQUES

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	Col·lectiu, de gran psicomotricitat
Espai de joc:	Pati
Nombre de jugadors:	Mínim de 5
A partir de:	4 anys aproximadament
Material:	guix o un palet

## OBJECTIUS

Afavorir el moviment de tot el cos, l'agilitat i la rapidesa de reflexos.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Un jugador fa d'aranya i la resta, de mosques. Es col·loquen separats per 2 ratlles, a uns 10 metres de distància. L'aranya, darrera de la seva ratlla, crida: "aranya" i les mosques li contesten "peluda". Llavors l'aranya ha de córrer en direcció al cau de les mosques, intentant atrapar en aquest recorregut el màxim de mosques. Aquestes han de córrer cap al cau de l'aranya sense ser atrapades. Les mosques atrapades queden quietes amb els braços oberts en el lloc on l'aranya les ha agafat i es converteixen en teranyina. Com més mosques siguin atrapades, més tupida serà la teranyina i amb més dificultat passaran les mosques vives d'un cantó a l'altre.

Cal dir que les “mosques teranyina”, sense bellugar els peus de terra, poden anar atrapant mosques. Cada vegada que es canvia de camp, l'aranya fa el seu crit i les mosques li contesten “peluda”. Aquest és el senyal per començar una nova partida. Acaba el joc quan no queda ni una mosca.

## **OBSERVACIONS I VARIANTS**

Cal delimitar molt bé el camp de joc, ja que d'altra manera les mosques s'escaparien pels costats.

# ARRENCAR CEBES

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	De gran psicomotricitat
Espai de joc:	Pati
Nombre de jugadors:	Mínim de 5
A partir de:	4 anys aproximadament
Material:	Cap

## OBJECTIUS

Afavorir la força de braços i el joc de cintura

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

S'asseuen tots els nens a terra amb les cames obertes i uns sobre els altres, llevat d'un. Aquest és l'encarregat d'arrencar les cebes. Un cop asseguts, s'agafen per la cintura i el primer dóna les mans al qui arrenca cebes, que intenta treure'l de la fila. Així, es van arrencant fins que no en queda cap. Cada vegada que se'n treu un, aquest es posa darrera del qui les arrenca i l'ajuda.

# ***EL CANARI, EL CANGUR I EL CAMELL***

## **ORGANITZACIÓ**

<b>Tipus de joc:</b>	Joc de moviment
<b>Espai de joc:</b>	Exterior
<b>Nombre de jugadors:</b>	10 com a mínim
<b>A partir de:</b>	6 anys
<b>Material:</b>	Cap

## **OBJECTIUS**

Desenvolupar l'atenció i els reflexos.

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

Els jugadors es divideixen en dos grups iguals i han de formar dues files, i han de formar dues files, l'una d'esquena a l'altra, separades per una ratlla. Un és el grup dels "canaris" i l'altre, el dels "camells". Darrera de cada equip, a una distància de vint metres, es dibuixa una línia per delimitar el seu refugi.

El monitor se situa al cap de les dues files i crida, per exemple "Ca...naris". Aleshores aquests s'han de girar ràpidament i intentar atrapar els "cangurs", els quals al seu torn han de procurar arribar al seu refugi sense ser atrapats. Si crida "Ca...ngurs", el procés és invers. També pot cridar "Ca...mells", i aleshores tots els jugadors s'han de quedar immòbils.

Guanya l'equip que ha aconseguit agafar tots els jugadors de l'equip contrari.

# ***FET AMAGAR***

## **ORGANITZACIÓ**

<b>Tipus de joc:</b>	D'amagar
<b>Espai de joc:</b>	Pati
<b>Nombre de jugadors:</b>	Indeterminat, com més millor
<b>A partir de:</b>	3 anys aproximadament
<b>Material:</b>	Cap

## **OBJECTIUS**

Afavorir l'aspecte motor de tot el cos i la imaginació

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

Un dels jugadors para i ha de comptar fins a un número establert, mentre els altres s'han d'amagar. El qui compta, un cop ha acabat i diu la frase: "Qui no s'amaga para" i ha de buscar els altres jugadors. Quan en veu un, ha de córrer cap el lloc on estava parant i intentar arribar abans que el qui estava amagat; i tocant la paret ha de dir: "un, dos, tres..." i el nom del qui ha vist. Si el qui està amagat aconsegueix arribar abans que el qui para, diu: "un, dos, tres, salvat".

Pot passar que el qui para vegi un dels que estan amagats i el confongui. Si és així, el qui està amagat surt i diu: "has trencat l'oll". Després, tots surten i el que parava torna a parar

# ***LA GALLINA CEGA O LA PUPUT***

## **ORGANITZACIÓ**

<b>Tipus de joc:</b>	De gran psicomotricitat
<b>Espai de joc:</b>	Classe o pati
<b>Nombre de jugadors:</b>	Mínim de 10
<b>A partir de:</b>	
<b>Material:</b>	Un mocador

## **OBJECTIUS**

Afavorir l'aspecte motor de tot el cos i també, en el cas del que fa de "gallina", la psicomotricitat fina.

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

Tothom s'agafa de les mans formant una rotllana. Una persona es posa al mig amb els ulls tapats i ha de fer el possible per agafar algú i descobrir com pugui (palpant, etc.) qui és. La gent de la rodona comença a donar voltes i fer tot el possible per esquivar la persona dels ulls tapats. Quan la del mig atrapa algú i endevina qui és, aquesta passa al cercle i l'altra es posa al mig de la rodona amb els ulls tapats i continua el joc.

## **OBSERVACIONS I VARIANTS**

En el cas de nens i nenes de 6 o més anys, quan la "gallina" agafa algú sempre es mira de disfressar-lo (posar-li ulleres, collarets, amagar-li el cabell...) per tal de confrondre la gallina.

# ***EL MOCADOR***

## **ORGANITZACIÓ**

<b>Tipus de joc:</b>	Joc de moviment
<b>Espai de joc:</b>	Exterior
<b>Nombre de jugadors:</b>	7 com a mínim
<b>A partir de:</b>	7 anys
<b>Material.</b>	Un mocador de roba

## **OBJECTIUS**

Desenvolupar la rapidesa i reflexos dels participants.

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

Es formen dos equips amb el mateix nombre de jugadors cadascun, enumerats en secret a partir del número 1 en endavant, però amb els mateixos números a cada equip.

Cada equip s'alinea darrere una ratlla, un en una banda i l'altre davant seu, cara a cara, a una distància aproximada de 8 a 10 metres. Just al mig del terreny de joc, s'hi posa un jugador que fa de jutge, i amb un mocador agafat amb la punta dels dits amb el braç estirat cap endavant. Quan aquest jugador diu un número, els jugadors d'ambdós equips que el tenen han d'anar corrents a intentar agafar el mocador i tornar al darrere de la seva línia. Si el jugador que ha agafat el mocador, mentre corre cap a la seva línia, és tocat pel jugador contrari, que el persegueix, queda eliminat. Si el perseguidor no el pot atrapar, l'eliminat és ell perquè no ha aconseguit el mocador.

El joc s'acaba quan queden eliminats tots els jugadors d'un equip.

# MOROS I CRISTIANS

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	Joc de moviment
Espai de joc:	Exterior però delimitat
Nombre de jugadors:	10 com a mínim
A partir de:	7 anys aproximadament
Material:	Cap

## OBJECTIUS

Desenvolupar la rapidesa i reflexos dels participants.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Es formen dos equips amb el mateix nombre de jugadors (cinc com a mínim, i deu com a màxim) i es tracen dues línies rectes als extrems del camp de joc, que delimiten el castell de cada equip. Es marquen també dues línies als costats amb un punt central, per als presoners respectius.

Cada equip se situa darrere de la seva línia, amb els jugadors l'un al costat de l'altre, formant una barrera i amb una mà estesa. Un dels jugadors de l'equip que comença se situa davant dels jugadors contraris, a l'altra banda de la línia, i els toca suaument les mans. A continuació pica la mà d'un dels jugadors i es retira ràpidament cap al seu castell. El jugador tocat va darrere del seu enemic per atrapar-lo, i si aconsegueix tocar-lo abans que travessi la línia del seu castell, el fa presoner i el col·loca al seu camp de presoners. Si no el toca, el jugador que ha iniciat la persecució resta estalvi al seu castell.

Tot seguit, és el primer jugador de l'altre equip el que comença una nova persecució, després de picar la mà a un jugador contrari.

Els presoners se salven si un dels jugadors que inicia el joc, tot aprofitant la carrera de tornada al seu castell, toca un o més presoners i aquests no són tocats pel jugador que persegueix el primer.

El joc finalitza quan un equip aconsegueix fer presoner tot l'equip contrari.



# ***EL PARC DE LES LLAGOSTES***

## **ORGANITZACIÓ**

<b>Tipus de joc:</b>	De gran psicomotricitat
<b>Espai de joc:</b>	Pati
<b>Nombre de jugadors:</b>	Mínim de 6
<b>A partir de:</b>	5 anys aproximadament
<b>Material:</b>	Cap

## **OBJECTIUS**

Afavorir l'aspecte motor de tot el cos i l'equilibri.

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

Es dibuixa un gran cercle, dintre del qual les "llagostes" van i vénen molt contentes.

No poden sortir d'aquest pati i hi circulen a peu coix. Les persegueix una granota que ha de saltar a la gatzoneta, cosa que fa que no pugui anar tan de pressa.

La primera llagosta que és atrapada es converteix en granota, i així successivament.

# PASSAR EL RIU

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	Joc de moviment
Espai de joc:	Classe o exterior
Nombre de jugadors:	8 com a mínim
A partir de:	8 anys
Material:	Cap

## OBJECTIUS

Potenciar el joc en equip i desenvolupar l'equilibri.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Els jugadors marquen dues línies a terra, separades l'una de l'altra quatre o cinc metres. L'espai que queda entre les dues és el riu. Tots els jugadors junts han de travessar-lo totes les vegades que puguin i sempre agafats entre ells. Però cada vegada que ho fan perden el privilegi de poder recolzar un peu. És a dir, si el grup és de vuit jugadors, la primera vegada han de travessar el riu utilitzant setze peus; la segona, quinze, i així fins que no puguin desplaçar-se. El s jugadors poden travessar el riu com els sembli (l'un sobre l'altre, a peu coix...) mentre respectin el nombre de peus que s'han de posar a terra i ho facin tots junts i agafats per algun lloc.

El joc s'acaba quan només queda un sol jugador (un sol peu), que és el guanyador.

# LA PESTA

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	Col·lectiu de gran psicomotricitat
Espai de joc:	Pati
Nombre de jugadors:	Mínim de 5
A partir de:	4 anys
Material:	Cap

## OBJECTIUS

Afavorir l'atenció, el moviment del cos, l'equilibri, l'agilitat i els reflexos.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

La pesta és una malaltia que s'encomana molt. El joc és això mateix. Qui para té la pesta i llavors mira d'encomanar-la als altres, anant-hi darrera i tocant-los. Des del moment en què toca algú, ja deixa de parar i llavors para el qui ha estat tocat. Qui para ha de dur la mà al lloc on l'han tocat, i córrer en aquesta posició fins que la passa a un altre.

## OBSERVACIONS I VARIANTS

la Pesta Alta i la Pesta Baixa són dues variants d'aquest joc. En el primer, el jugador pot salvar-se si aconsegueix restar sense tocar de peus a terra en el moment que el vagin a tocar; en la Pesta Baixa, se salvarà ajupint-se.

# *ELS QUATRE CANTONS*

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	De gran psicomotricitat
Espai de joc:	Pati
Nombre de jugadors:	5
A partir de:	5 anys
Material:	Cap

## OBJECTIUS

Afavorir l'agilitat, el moviment del cos i els reflexos.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

S'estableixen 4 cantons (4 arbres, 4 pedres...). Cada jugador es posa a un cantó, menys el que para, que es queda, de moment, al mig. Aquest ha d'estar atent als moviments de tots els jugadors, per si algú deixa un cantó lliure, intentar quedar-se'l ell i fer parar un altre.

## OBSERVACIONS I VARIANTS

Perquè el joc sigui divertit, els qui són als cantons no poden estar parats. Es pot jugar amb més cantons.

# SALTAR I PARAR

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	De gran psicomotricitat i equilibri
Espai de joc:	Pati
Nombre de jugadors:	Indeterminat
A partir de:	8 anys aproximadament
Material:	Cap

## OBJECTIUS

Afavorir l'aspecte motor de tot el cos

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

La manera més senzilla de jugar-hi és simplement anar saltant: el que va primer s'ajup, parant l'esquena perquè els altres vagin saltant. El que salta es posa en la mateixa posició que el primer i així mateix ho van fent tots. Quan tots han saltat al primer, aquest s'aixeca i salta als altres.

Per a fer el joc més competitiu, hi ha altres maneres de jugar-hi, de forma que el que falla, para. Comença parant un i un altre fent de "rei". El fa de "rei" diu com han de fer tots aquella saltada. Pot dir, per exemple, que s'ha de fer amb una sola mà o sense mans. Pot dir també que s'ha de saltar recolzant-se amb les dues mans a l'esquena de l'altre, amb les cames obertes, però en el moment just de ser a sobre del que para, donar-li un cop fluix amb una de les cames. Qui no sap fer-ho passa a parar i els altres salten damunt d'ell.

En tots els casos, la forma de saltar és la de recolzar les dues mans a l'esquena del que para en el mateix moment en què hom salta amb els peus junts per donar-se impuls. Mentre es va enlairant el cos, les cames se separen per no tocar el que és ajupit, excepte els casos en què les instruccions del "rei" són, justament, tocar-lo.

# ***UN, DOS, TRES, PICA PARET***

## **ORGANITZACIÓ**

Tipus de joc:	De gran psicomotricitat
Espai de joc:	Pati
Nombre de jugadors:	Mínim de 3
A partir de:	4 anys aproximadament
Material:	Cap

## **OBJECTIUS**

Afavorir l'atenció, l'autocontrol, el moviment del cos i la imaginació, i potenciar el control d'inhibició motora.

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

El nen o la nena que para es col·loca mirant a una paret. La resta ho fa darrera d'una ratlla marcada a una certa distància de qui para. Aquest, picant amb les mans a la paret, diu: "Un, dos, tres, pica paret" i es gira. Mentre està de cara a la paret la resta pot moure's cap a ell. En girar-se, si veu a algú movent-se, li diu el nom i aquest ha de tornar al lloc inicial. Els nens van avançant fins que algú toca l'esquena del qui para. En aquest moment, el nen/a tocat empaita la resta, que ha d'intentar arribar al lloc de sortida. Para qui és tocat.

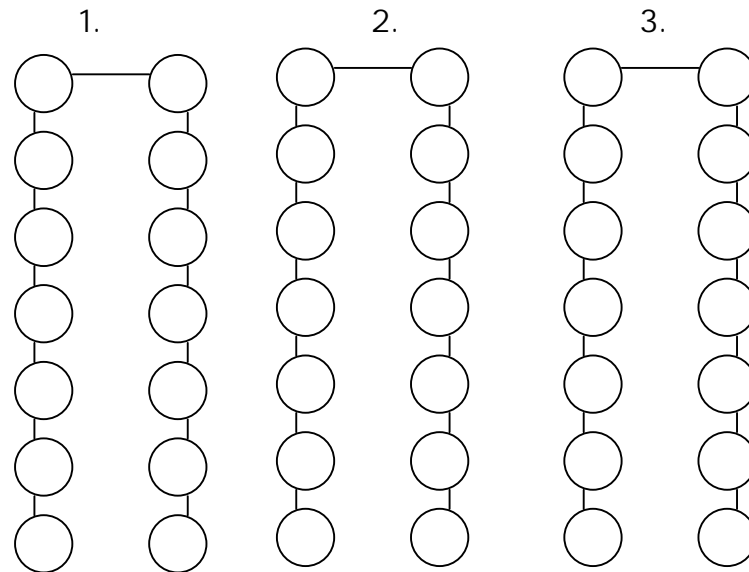
# LA CADENA

La cadena consisteix a dibuixar a terra dues fileres de rodones paral·leles, de set rodones numerades cadascuna.

## REGLES DEL JOC

En cada jugada es tira la pedra en una rodona, començant per la número 1 i continuant de manera correlativa. Un cop la pedra és dins la rodona el jugador ha d'anar saltant a peu coix de casella en casella. Quan arribi a la rodona on hi ha la pedra, l'ha de recollir. En saltar de la rodona 7 a la 8, ha de canviar de peu. Un cop a la casella número 8 ha de continuar saltant, però d'esquena, fins a la rodona número 14.

Si la pedra cau fora de la rodona o el jugador trepitja en algun lloc que no és de la rodona, queda eliminat.



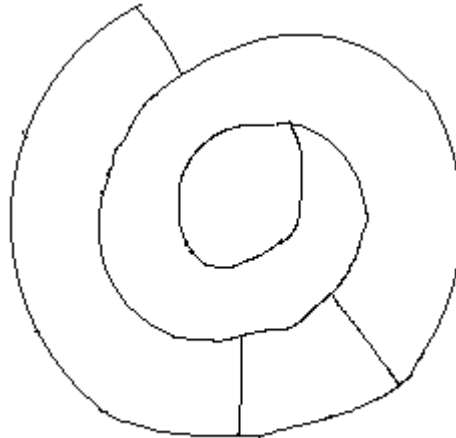
# ***EL CARGOL***

Per jugar al cargol hem de dibuixar a terra la closca d'un cargol sense caselles, amb un cargolet adormit al mig. Hi poden jugar tants jugadors com vulguin.

## **REGLES DEL JOC**

El jugador tira la pedra i ha d'anar saltant amb a peu coix al mateix temps que empeny la pedra amb el peu. El joc consisteix a fer tot el recorregut del cargol des de l'exterior fins a l'interior. En arribar al mig, el jugador descansa posant els dos peus a terra i comença de nou a empènyer la pedra, ara de l'interior a l'exterior.

Ni el peu ni la pedra podran tocar les línies, ni sortir del camí.





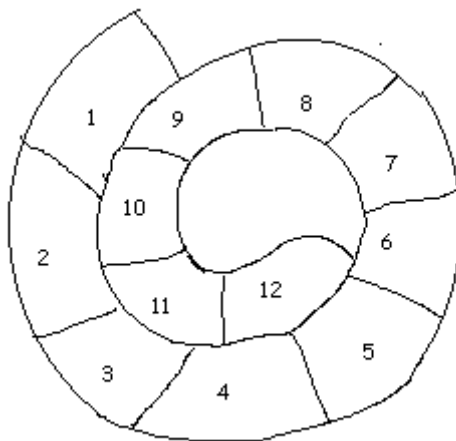
# ***EL CARGOLET***

Per jugar al cargolet hem de dibuixar la closca d'un cargol, amb 12 caselles i una al final, sense número. Per jugar-hi es necessita una pedra. Hi poden jugar un o més jugadors.

## **REGLES DEL JOC**

Es tira la pedra a la casella número 1 i el jugador ha de saltar a peu coix, casella per casella, excepte a la casella on hi ha la pedra, que l'ha de saltar per sobre. Quan arriba a la casella central, que no té número, pot descansar amb els dos peus i continuar. Quan passa per la casella on hi ha la pedra, la recull.

El jugador continua, tirant la pedra a la casella següent i repetint el joc fins que la pedra hagi passat per les dotze caselles. Quan la pedra cau fora de la casella o sobre una ratlla, el jugador perd el torn.



# ***ELS DIES DE LA SETMANA***

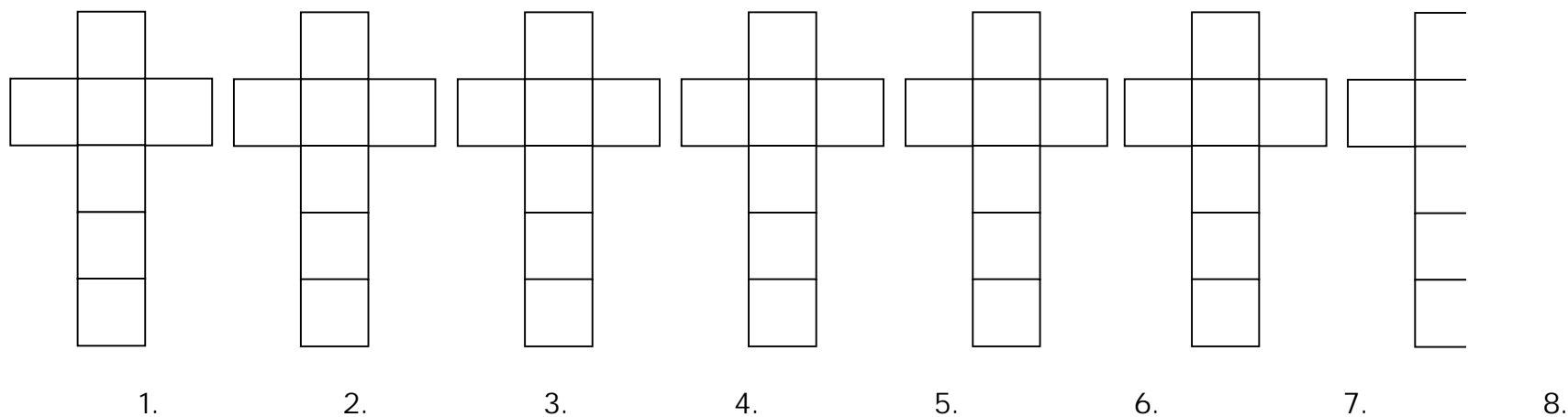
Aquest joc consta de 7 caselles. Cada casella representa un dia de la setmana, el diumenge està representat pel SOL. Per jugar es necessita una pedra i hi podeu jugar un o més jugadors.

## **REGLES DEL JOC**

Seguint l'ordre dels dies de la setmana, es tira la pedra a la primera casella (dilluns), el jugador ha de saltar a peu coix, casella per casella, saltant per sobre la casella on hi ha la pedra. La casella representada pel sol (diumenge) és on el jugador pot descansar i posar els dos peus a terra. En el camí de tornada s'ha de recollir la pedra.

El joc continua tirant la pedra a la casella del dia següent de la setmana, fins que el jugador ha passat per tots els dies, sense trepitjar cap ratlla, ni tirar la pedra fora de cap casella.

Quan un jugador fa algun d'aquests errors passa la pedra al jugador següent.



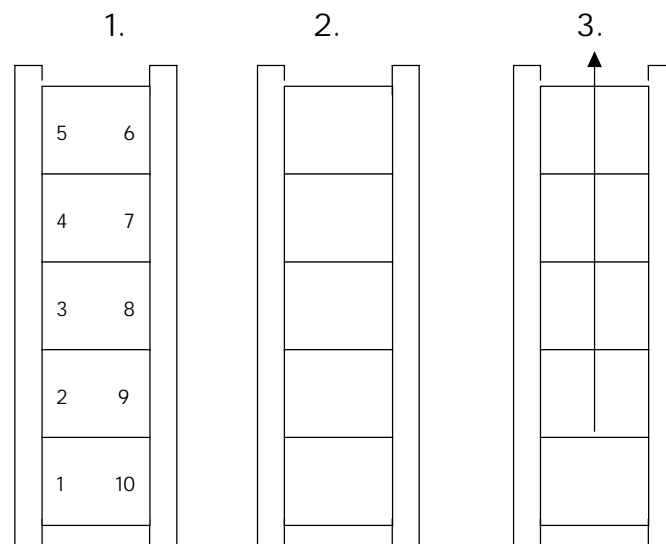
# L'ESCALA

Es dibuixa a terra una escala amb cinc esglaons i amb dos barrots als costats.

## REGLES DEL JOC

El jugador tira la pedra a la primera casella, salta a peu coix i des d'aquesta casella empeny la pedra fins a fer-la fora de l' escala d'un sol cop. Si la pedra surt sense tocar els barrots, el jugador continua saltant a peu coix, de casella en casella, fins a sortir de l'escala.

Per continuar jugant es tira la pedra a la segona casella i es repeteix tot el joc i així, successivament.



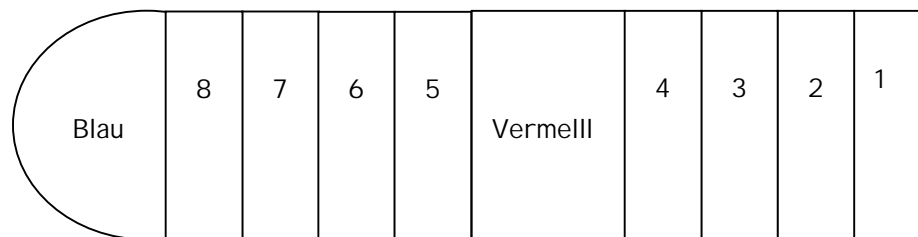
# L'ESCALA DE COLORS

S'ha de dibuixar a terra un rectangle llarg i estret acabat en un mig cercle. Tal com mostra el dibuix. Les 4 primeres caselles de mida igual i una de cada color. La casella següent serà el doble de gran i de color vermell. A continuació hi ha 4 caselles més, com les primeres, també de diferents colors. L'última casella, el mig cercle, és de color blau.

## REGLES DEL JOC

Es tira la pedra a la primera casella i el jugador ha d'anar saltant a peu coix i no pot descansar fins que arriba a la casella del color blau. De tornada, el jugador ha de recollir la pedra. El joc continua tirant la pedra cada vegada a la casella següent. La casella vermella no es pot trepitjar, s'ha de saltar sense tocar-la i tampoc no hi pot caure la pedra.

Si la pedra cau fora de la casella o el jugador trepitja la ratlla o la casella vermella, queda eliminat.



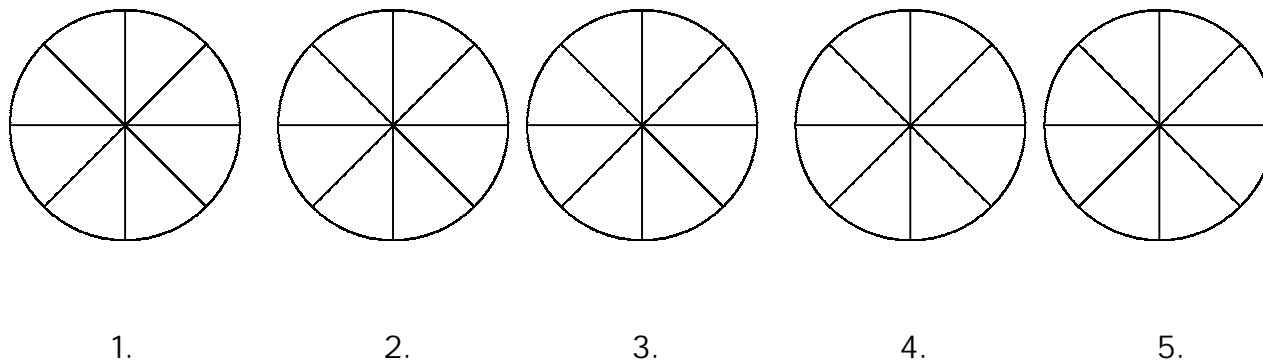
# LA PILOTA

El joc de la pilota consisteix a dibuixar una rodona a terra, dividida en vuit parts.

## REGLES DEL JOC

El jugador salta amb els dos peus en una de les parts en què està dividida la rodona. Llavors amb la cama dreta salta a la casella de la seva esquerra, i es queda a peu coix i d'allà salta a la casella de la dreta, passant per sobre la casella on s'ha iniciat el joc, i així successivament fins a donar la volta a tota la rodona.

Quan el jugador arriba a la casella on ha començat el joc, es posa amb els dos peus mirant cap en fora i salta amb el peu dret, a la casella dreta al mateix temps que amb el peu esquerra salta a la casella esquerra. Per finalitzar el joc s'ha de saltar creuant els peus i sortir.



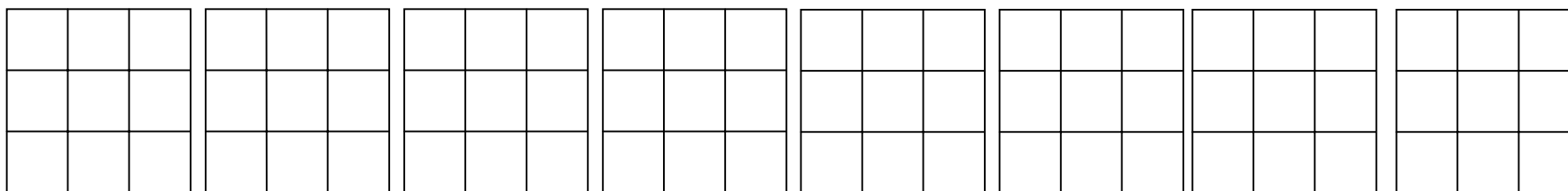
# ***EL QUADRAT***

Es dibuixa al terra un gran quadrat dividit en nou parts iguals. Per jugar-hi no fa falta cap pedra.

## **REGLES DEL JOC**

El jugador salta amb els peus junts al quadrat central de la primera línia, un cop dins el quadrat salta amb un peu a cada quadrat del costat, torna al quadrat central amb dos peus i surt fora del quadrat.

Aquesta operació es repeteix a la segona línia i per últim a la tercera.



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

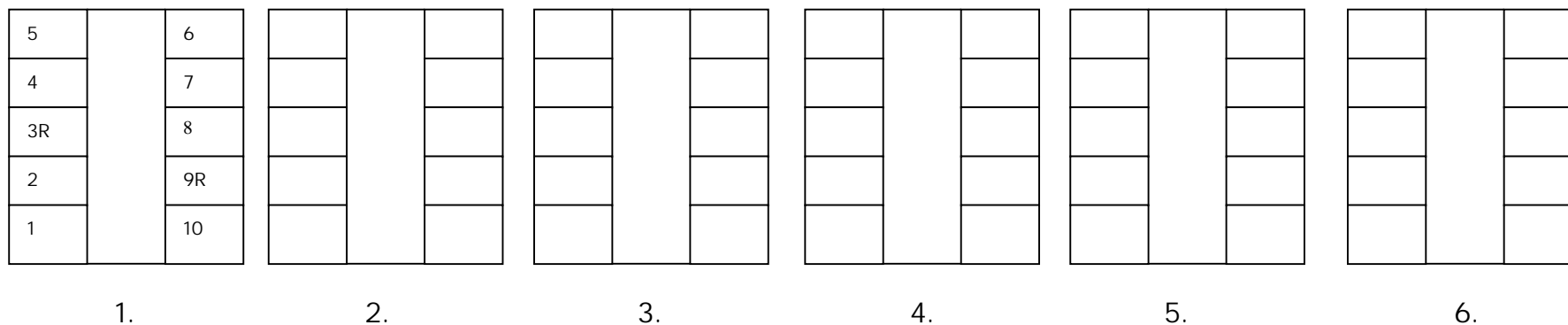
# EL RIU

Per poder fer aquest joc necessitem pintar a terra un gran quadrat, dividit en tres parts, tal com mostra el dibuix. Els dos laterals estan dividits en cinc caselles numerades de l'1 al 10 (la casella número 3 i la 9 tenen una lletra al costat (D)) i la part del mig representa el riu.

## REGLES DEL JOC

Es tira la pedra a la casella número 1 i el joc consisteix a anar saltant a peu coix, casella per casella, excepte a la casella on hi ha la pedra. A les caselles que tenen lletra es pot descansar amb els dos peus. Quan el jugador arriba a la casella número 5 ha de travessar el riu, fent un gran salt, amb el peu contrari del que està saltant fins aquell moment, i ha de continuar amb aquest peu fins a la casella 10.

Una variant d'aquest joc és saltar amb els ulls tancats i es poden obrir en les caselles on fas el descans.



# LA RODA DE LES ENDEVINALLS

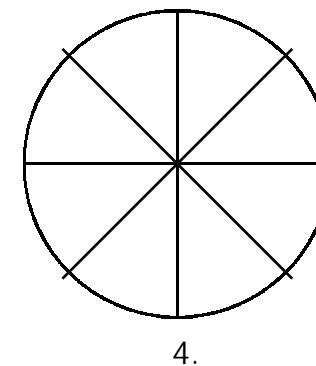
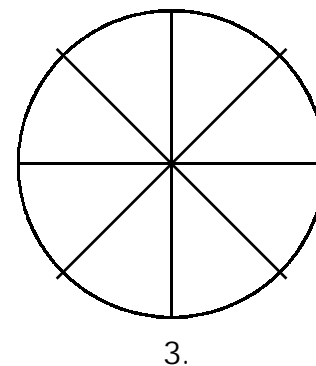
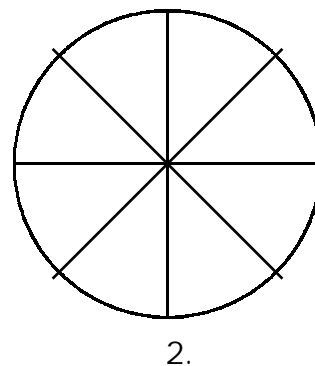
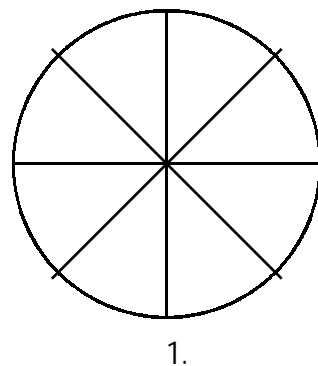
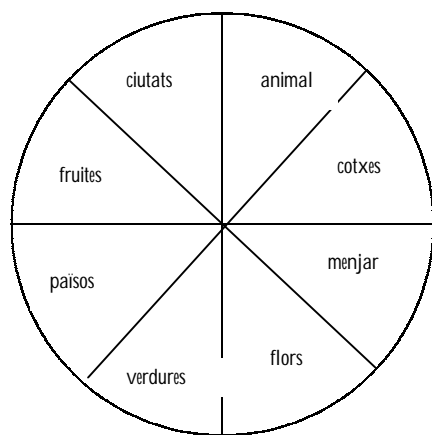
Per jugar a la roda de les endevinalles hem de pintar a terra una gran rodona, dividida en vuit parts i a cada casella hi ha d'anar escrit un tema diferent: animals, cotxes, menjar, flors, verdures, països, fruites i ciutats.

## REGLES DEL JOC

Per jugar a aquest joc, el jugador tira la pedra a una de les caselles i abans de començar ha de dir tres paraules que corresponguin al tema de la casella. Per exemple, si tira la pedra a la casella on hi ha escrit "fruites", ha de dir 3 fruites abans de saltar. Un cop les has dit, salta amb els dos peus a la casella on hi ha la pedra i l'empeny a la casella següent i repeteix el mateix procediment fins que ha passat per totes les caselles.

Si la pedra va fora de la casella o trepitja la ratlla, o si el jugador no sap 3 paraules del tema que li toqui, es perd el torn.

Un cop s'ha fet tota la volta, el joc torna a començar però ara s'han de dir 6 paraules de cada tema.





# LA TELA D'ARANYA

Es dibuixa al terra un gran quadrat dividit en vuit parts. Per jugar-hi no es necessita cap pedra.

## REGLES DEL JOC

El joc consisteix en anar saltant en els triangles resultants de dividir el quadrat de la forma que marca el dibuix.

1.

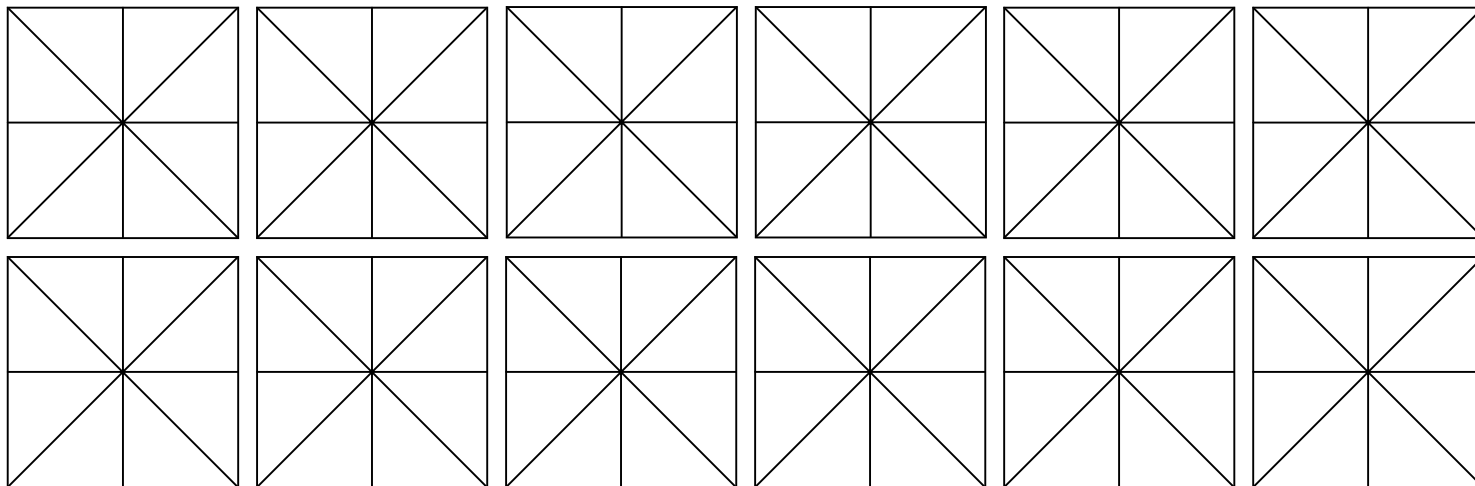
2.

3.

4.

5.

6.



7.

8.

9.

10.

11.

12.

# LA TERRA I LA LLUNA

Per poder jugar hem de pintar un gran rectangle a terra, tal com mostra el dibuix. A la part de baix del rectangle s'ha de fer una casella horitzontal "terra" que va de cantó a cantó. La resta va dividida per la meitat i cada meitat dividida en cinc parts. A l'esquerra es posa en cada casella, un número de l'1 al 5 i a la dreta, cinc caselles més: la de dalt de tot és "la lluna" i a continuació segueixen els números que falten del 7 al 10. Al costat de cada número hi ha una ratlla o una creu.

## REGLES DEL JOC

El jugador es posa amb els dos peus a la casella "terra" i des d'allà tira la pedra a la casella número 5 i comença a saltar: a peu coix en les caselles que tenen una ratlla i amb dos peus, en les caselles que tenen una creu. Quan el jugador arriba a la casella número 5, on hi ha la pedra, l'ha d'empènyer amb el peu fins a la "lluna". Un cop a la casella de la "lluna", el jugador l'agafa i la tira a la casella número 10 i continua saltant, amb un peu o dos, segons el que marqui cada casella. En arribar a la casella 10, recull la pedra i salta a terra amb els dos peus.

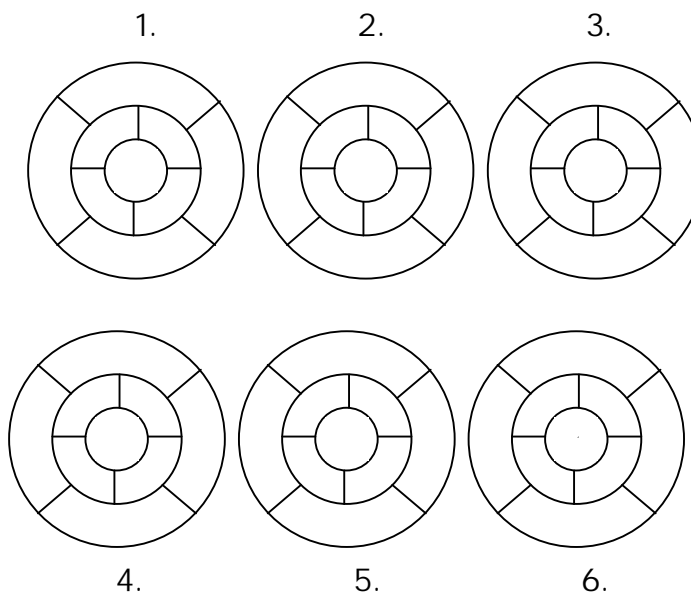
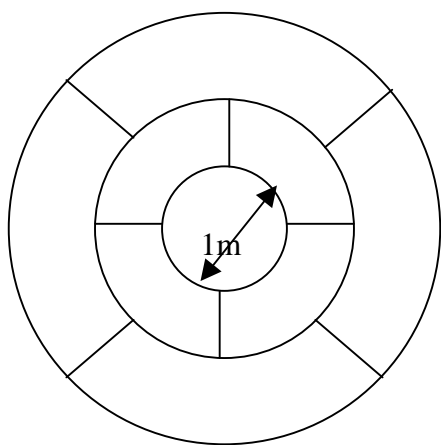
	Lluna									
		7	-	8	-	9	+	-	10	
	5	4	-	3	-	2	+	1	-	
+	-	-	-	-	-	-	+	-	-	
										Terra

# EL TRIPLE CERCLE

Es dibuixen al terra tres cercles, el primer dels quals té un diàmetre aproximat d'1 m. Els altres dos, concèntrics al primer i dividits en quatre parts.

## REGLES DEL JOC

El jugador tira una pedra a una de les parts del cercle exterior i saltant a peu coix ha de donar tota la volta al cercle i empenyent la pedra. Quan arriba al lloc on ha començat, recull la pedra i salta fora. Llavors, el jugador ha de tirar la pedra en una de les parts del segon cercle i repetir tot el procés seguit al cercle exterior. Per acabar el joc tira la pedra al cercle central, salta a peu coix, sense trepitjar els altres dos cercles, recull la pedra i torna a saltar fora.



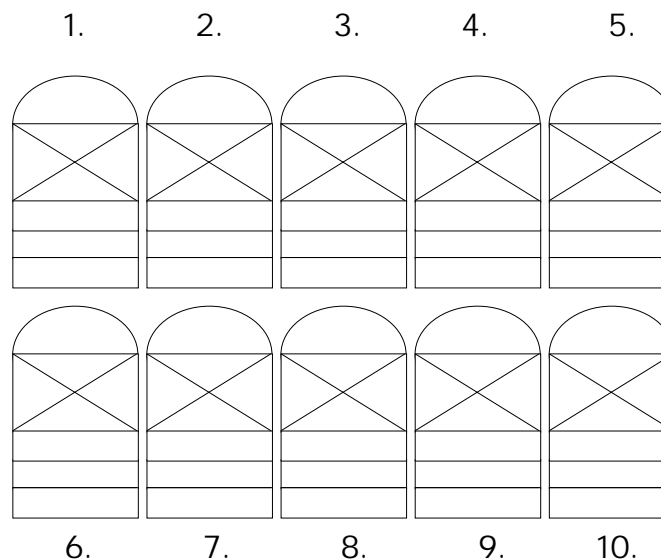
# VERMELL I BLAU

Per poder jugar s'ha de dibuixar al terra un rectangle amb tres caselles iguals i horitzontal numerades. A les caselles segueix un rectangle dividit per una creu, també numerada i el triangle superior pintat de color vermell, el rectangle acaba en un mig cercle pintat de color blau.

## REGLES DEL JOC

El jugador tira una pedra a la primera casella i saltant amb un peu ha d'anar pitjant la pedra casella per casella fins la que està pintada de color vermell.

Quan la pedra està al triangle vermell, el jugador dona una volta al quadrat saltant en dos triangles alhora, per acabar en el triangle vermell amb un sol peu i pitjar per últim la pedra a la casella blava, finalitzant així el joc.



# AMANI DA DE FRUITES

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	Joc de distensió
Espai de joc:	Un espai gran
Nombre de jugadors:	Grup
A partir de:	4 anys
Material:	Cèrcols

## OBJECTIUS

Afavorir l'agilitat i la rapidesa.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Es posen a terra tants cercols com participants, menys un, en diferents llocs de manera que no quedin gaire junts. Cada participant es posa dins d'un cercol i el monitor li diu el nom d'una fruita (només han de ser 4, per exemple: pinya, meló, síndria i maduixa). Un dels participants es queda sense cercol al mig i diu: "vull un còctel de fruites de...: (ha de dir les fruites que ell vulgui de les esmentades anteriorment) i els participants que tinguin el nom d'aquestes fruites han de canviar de cercol, i és en aquest moment quan el que ha demanat el còctel ha d'intentar trobar un cercol buit. D'aquesta manera sempre hi haurà un participant que no estarà dins de cap cercol.

## OBSERVACIONS I VARIANTS

També es pot demanar un còctel de "tutifruiti" i aleshores tots els participants es mouran del seu lloc, buscant un cercol diferent. Aquest joc es pot jugar amb noms diferents, com ara de colors, ciutats, animals, etc.

# ***ANEM A VENDRE***

## **ORGANITZACIÓ**

<b>Tipus de joc:</b>	Joc de comunicació
<b>Espai de joc:</b>	Classe
<b>Nombre de jugadors:</b>	Indefinit
<b>A partir de:</b>	7 anys aproximadament
<b>Material:</b>	Cap

## **OBJECTIUS**

Desenvolupar la imaginació i creativitat dels infants. També ajuda a desenvolupar l'expressió verbal i corporal davant dels seus companys.

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

Tots els participants s'asseuen formant un cercle. Un nen agafa el company del costat i el presenta a la resta del grup com si fos un producte i els ha de convèncer que és el millor producte del mercat, ha d'explicar per a què serveix, com s'utilitza i donar exemples de com utilitzar-lo.

Per exemple, un participant escull un company i el presenta com un llit que fa massatges. El noi/a producte ha de "demostrar", fent mímica, gestos, sorolls, etc., les seves qualitats: el funcionament, l'ús, el fantàstic preu, les facilitats de pagament, etc.

## **OBSERVACIONS I VARIANTS**

Es pot marcar un producte específic com per exemple mobles, productes de neteja, etc.

# ***CADIRES COOPERATIQUES***

## **ORGANITZACIÓ**

<b>Tipus de joc:</b>	Joc de cooperació
<b>Espai de joc:</b>	Classe
<b>Nombre de jugadors:</b>	Menys de 30
<b>A partir de:</b>	A partir de sis anys
<b>Material:</b>	Cadires i música

## **OBJECTIUS**

Millorar la cooperació entre tots els participants.

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

S'han de posar tantes cadires com participants hi ha. Cada participant s'ha de posar al davant d'una cadira. La persona que dirigeix el joc ha de connectar la música. En aquest moment, tots els participants comencen a donar voltes al voltant de les cadires. Quan s'apaga la música tothom ha de pujar al damunt d'una cadira. Després es treu una cadira i continua el joc: els participants, mentre senten la música, han d'anar donant voltes i quan pari, han de pujar tots al damunt de les cadires. No pot quedar cap noi/a amb els peus a terra. El joc continua amb la mateixa dinàmica fins que arriba un moment que és impossible que tots els participants es posin al damunt de les cadires que queden.

## **OBSERVACIONS I VARIANTS**

En aquest joc o guanyen tots o perden tots. Per això és molt important el companyonia i la cooperació. S'ha d'estar molt atent a la música.

# FORMAR PARAULES

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	Joc de cooperació
Espai de joc:	Grup
Nombre de jugadors:	Indeterminat
A partir de:	10 anys
Material:	Cap

## OBJECTIUS

Aconseguir la cohesió del grup i desenvolupar l'esperit de col·laboració.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Els participants s'agruparan en diferents grups; si pot ser, amb el mateix nombre de persones.

El monitor pensa una paraula i assigna una lletra a cada grup, que hauran de representar, estirats al terra, seguint un ordre, de manera que es pugui llegir la paraula indicada pel monitor.

## OBSERVACIONS I VARIANTS

Si abans de començar el joc podem saber el nombre de participants es podrà preparar millor l'activitat, en cas contrari el monitor haurà d'improvisar.



# ***EL MIRALL***

## **ORGANITZACIÓ**

Tipus de joc:	Joc de presentació
Espai de joc:	Classe o pati
Nombre de jugadors:	Grup
A partir de:	6 anys
Material:	Cap

## **OBJECTIUS**

Percebre la imatge que donem al altres. Ajudar a conèixer l'esquema i la imatge corporal interna i externa.

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

Consisteix a imitar les accions del company.

Al començament s'ha de fer lentament de manera que el company pugui fer la imitació i ha d'intentar que els moviments siguin el més semblants possible.

El joc es desenvolupa per parelles. Les parelles comencen assegudes, una persona davant l'altra, un dels participants dirigeix i l'altre fa de mirall. Primer els moviments són només de la cara i després s'hi van incorporant el tronc i els braços. Més tard, posats d'empeus els moviments es fan amb tot el cos. Per últim s'han de canviar els papers.

## **OBSERVACIONS I VARIANTS**

Es pot fer a distància.

# *EL NUS*

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	Joc de confiança
Espai de joc:	Pati
Nombre de jugadors:	A partir de sis persones
A partir de:	Qualsevol edat
Material:	Cap

## OBJECTIUS

Estimular la cooperació, la flexibilitat i el sentit de l'equilibri.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

El joc consisteix a fer un nus el més complicat possible, a partir d'una rotllana de nens agafats de les mans.

Les persones de la rotllana s'han d'embolicar passant pel damunt i per sota de les mans dels companys. En cap moment es poden deixar anar de les mans. Quan ja no ho puguin complicar més, fan venir un participant, que prèviament han fet marxar, i aquest intenta desfer el nus, indicant als seus companys quins moviments han de fer per desfer-se.

# QUI CALLA PAGA

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	Joc de presentació
Espai de joc:	Classe o pati
Nombre de jugadors:	7
A partir de:	8 anys
Material:	Cap

## OBJECTIUS

Aprendre els noms dels participants. I iniciar un petit coneixement del grup.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

El joc consisteix a dir el nom d'algun participant abans que et toquin.

Es col·loquen 6 participants en cercle i un, al mig. L'animador diu el nom d'un infant del cercle i aquest ha de dir el nom d'un altre abans que el company que hi ha al mig el toqui i així, successivament. En cas que el toquin abans de respondre, passa al centre.

Aquest joc s'ha de fer molt ràpid i abans de començar el joc, tots han de dir el seu nom.

## OBSERVACIONS I VARIANTS

Variants: dir el lloc de naixement o dir el nom pel qual t'agrada que t'anomenin.

# RECONÈIXER L'ANIMAL

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	Joc de coneixement
Espai de joc:	Classe
Nombre de jugadors:	Grup
A partir de:	6 anys
Material:	Cadires i mocadors per tapar els ulls

## OBJECTIUS

Afavorir la cohesió del grup i la concentració auditiva.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

S'ha de posar una cadira menys que el nombre de participants.

Tots els participants estan asseguts en cercle i una persona camina pel mig amb els ulls tapats i, de tant en tant, s'asseu al damunt dels genolls d'un company. La persona sobre la qual s'ha assegut imita el so d'un animal. Si el que té els ulls tapats li reconeix la veu es canvien el lloc. Si no és així, continua provant-ho amb altres jugadors.

## OBSERVACIONS I VARIANTS

Es pot fer a l'inrevés, tot el grup amb els ulls tapats i la persona que no té cadira amb els ulls oberts.

# LA TERANYINA

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	Joc de presentació
Espai de joc:	Classe o pati
Nombre de jugadors:	Grup
A partir de:	4 anys aproximadament
Material:	Un cabdell de llana

## OBJECTIUS

Aprendre el nom dels participants. I iniciar un petit coneixement del grup.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

El joc consisteix a presentar-se utilitzant un cabdell de llana que es va llançant entre els participants del grup. Tots els participants formen un cercle. El monitor agafa un infant a l'atzar i li dona el cabdell de llana. Aquest agafarà l'inici del cabdell i el llançarà a algun infant del grup, però abans haurà de dir el seu nom i alguna característica que vulgui afegir d'ell mateix. El company que rebí el cabdell farà el mateix però, haurà de repetir la presentació del seu company i la seva pròpia, també es quedarà amb una part del cabdell i així, successivament fins que arribi a l'últim participant. D'aquesta manera, s'haurà format una teranyina. El monitor prendrà la decisió de desfer la teranyina de la mateixa manera, però ara dient alguna cosa positiva del company a qui li has de fer arribar el cabdell i així continua el joc fins que s'arriba a la persona que té l'inici del cabdell.

## OBSERVACIONS I VARIANTS

S'ha de fer el més ràpid possible.

# LES ULLERES

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	Joc d'afirmació
Espai de joc:	Classe
Nombre de jugadors:	Grup
A partir de:	8 anys
Material:	8 ulleres

## OBJECTIUS

Comprendre el punt de vista dels altres i veure com una determinada posició pot condicionar la nostra visió de la realitat.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

El joc consisteix a veure la realitat a través de diferents punts de vista.

El monitor planteja: "Aquestes són les ulleres de la desconfiança. Quan porto aquestes ulleres sóc molt desconfiat. ¿Algú vol posar-se-les i dir què veu, a través d'elles, i què pensa de nosaltres?".

Després d'una estona, es treuen unes altres ulleres de la capsa i es van oferint a diferents participants (per exemple: les ulleres de "la confiança", les de "jo ho faig tot malament", les de "tots m'estimen", etc..)

# AWALE

## ORGANITZACIÓ

<b>Tipus de joc:</b>	Joc de taula
<b>Orígens del joc:</b>	Prové de l'antic Egipte, on s'ha trobat en excavacions arqueològiques a la piràmide de Keops i als temples de Luxor i Karnak. Més tard es va expandir per Àfrica i Àsia, on té diferents noms com aware, wari, ati, mbo, ayo, mancala i d'altres. També canvien les regles del joc segons la regió on es jugui.
<b>Nombre de jugadors:</b>	Dos
<b>Material:</b>	Un tauler amb dotze forats alineats per parelles i 48 fitxes iguals, col·locades de quatre en quatre en cada forat. També es poden fer dotze forats a terra.

## OBJECTIUS

Capturar la màxima quantitat de fitxes possible.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

El primer jugador agafa totes les fitxes d'un dels sis forats del seu cantó i les va col·locant, un per una, en sentit contrari a les agulles del rellotge, en els forats consecutius.

Aquest procediment es va repetint alternant el torn.

Quan l'última fitxa cau en un forat del camp del contrari, en el qual només hi ha una o dues fitxes, el jugador se les emporta totes. Si el forat anterior té, també, dues o tres fitxes també se les endú i així successivament fins a arribar al nostre camp.

És prohibit deixar sense fitxes el contrari. Si això passa, el jugador que té fitxes té l'obligació de fer un moviment per donar al menys una fitxa al seu oponent. Si no pot donar-li cap fitxa, s'acaba la partida i les fitxes que queden al camp són capturades per l'amo del camp.

# DAMES

## ORGANITZACIÓ

<b>Tipus de joc:</b>	Joc de taula
<b>Orígens del joc:</b>	Aquest joc té el seu origen a principis del segle XII i va unir les fitxes de diferents jocs: Backgammon, el escacs i el moviments de l'Alquerque. És per això que es pot considerar un dels jocs més interculturals dels que es juguen actualment. Existeixen diferents modalitats de dames, com per exemple les turques o les poloneses.
<b>Nombre de jugadors:</b>	Dos
<b>Material:</b>	Un tauler quadrat de 8x8 caselles blanques i negres, 12 fitxes negres i 12 blanques.

## OBJECTIUS

Capturar les fitxes de l'oponent.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

El joc comença amb les fitxes blanques. Les fitxes es mouen un quadrat cap endavant i sempre en diagonal.

Quan es pot saltar per damunt d'una fitxa contrària, que està situada davant i en diagonal, aquesta és capturada.

És obligatori menjar-se una fitxa. Si no la fitxa que no ha estat menjada és "bufada", és a dir es retira del tauler. Si una fitxa és bufada, el torn de joc passa a la persona que hagi bufat la fitxa.

Si una fitxa arriba al final del tauler, corona Dama, la qual cosa li permet fer desplaçaments més llargs pel tauler.



# DÒMI NO

## ORGANITZACIÓ

<b>Tipus de joc:</b>	Joc de taula
<b>Orígens del joc:</b>	La Xina. El dòmino té una antiguitat d'uns 300 anys. En el segle XVI I va arribar a Europa a través d'Itàlia
<b>Nombre de jugadors:</b>	De dos a quatre
<b>Material:</b>	28 fitxes amb diferents puntuacions

## OBJECTIUS

Posar totes les fitxes al damunt de la taula o quedar-se amb els menys punts possibles

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Es posen totes les fitxes al damunt de la taula i es barregen.

Cada jugador agafa 7 fitxes a l'atzar. Si hi ha menys de quatre jugadors, les fitxes que sobren es queden a la taula.

Comença el joc qui té una fitxa amb el doble sis, el torn continua cap a la dreta.

Els jugadors aniran posant les fitxes, una al costat de l'altra, sempre que tinguin valors iguals. Les fitxes amb valor doble es posen de través.

Si un jugador no pot posar cap fitxa, perd el torn i agafa una de les fitxes que hi ha a la taula, si és que encara en queden. En cas contrari, el torn passa al company de la dreta.

Si arriba un moment que tots els jugadors passen, el joc es considera tancat i guanya el que té menys punts.

També hi ha guanyador quan un jugador aconsegueix col·locar totes les fitxes.

# LA GUINEU I LES OQUES

## ORGANITZACIÓ

<b>Tipus de joc:</b>	Joc de taula
<b>Orígens del joc:</b>	Aquest joc es practica a Europa i Àsia, però la referència més antiga que, se'n té ve d'I slàndia cap a l'any 1300. També s'han trobat taulers, que daten del mateix any, a Anglaterra i l Itàlia.
<b>Nombre de jugadors:</b>	Dos
<b>Material:</b>	Un tauler en forma de creu, amb 33 forats. Una fitxa d'un color i 17 fitxes d'un altre color

## OBJECTIUS

Les oques han d'intentar immobilitzar la guineu o bé la guineu ha d'intentar eliminar 12 oques.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

S'han de posar les fitxes com mostra el dibuix.

La guineu fa el primer moviment i té la possibilitat de moure's en qualsevol direcció i sentit. Aconsegueix eliminar una oca quan salta damunt d'ella en un forat buit. Els salts múltiples són permesos. L'oca eliminada és retirada del tauler. Les oques es poden moure cap endavant o cap als costats, però mai endarrera, i només un cop per torn.

Les oques immobilitzen la guineu envoltant-la i impeding que pugui saltar sobre elles.

# ***HERRON***

## **ORGANITZACIÓ**

<b>Tipus de joc:</b>	Joc de punteria
<b>Orígens del joc:</b>	Anglaterra. Al segle XIV es jugava amb ferradures de cavall i més tard es van començar a utilitzar anelles
<b>Nombre de jugadors:</b>	Indefinit
<b>Material:</b>	Una caixa quadrada amb 8 eixos perpendiculars i paral·lels entre si, de la mateixa mida, i un de més llarg al centre. Anelles d'uns 10 cm de diàmetre

## **OBJECTIUS**

Aconseguir posar el màxim d'anelles possible dins els eixos.

## **DESENVOLUPAMENT DEL JOC**

Es marca una línia, on se situarà el jugador que ha de llançar. Es llancen les anelles i només són vàlides les que quedin dins dels eixos.

Si les anelles són de diferents colors, se'ls ha de donar valors diferents.

També es poden posar diferents punts a cada eix.

Guanyarà el jugador que obtingui la màxima puntuació

# MIKADO

## ORGANITZACIÓ

**Tipus de joc:**

**Orígens del joc:**

**Nombre de jugadors:**

**Material:**

D'origen japonès, probablement està relacionat amb el sistema d'endevinació del "I Ching".

Indefinit

15 palets amb una ratlla (Kulis), que valen 2 punts. 15 palets amb dues ratlles (Bronzen), que valen 3 punts. 5 palets amb tres ratlles (Mandarines), que valen 5 punts. 5 palets amb quatre ratlles (Samurais), 10 punts. 1 palet amb cinc ratlles (Mikado), 20 punts. No és necessari que els palets estiguin marcats com s'indica anteriorment, el que és important és que es repeteixi el nombre de palets amb les mateixes marques.

## OBJECTIUS

Joc de precisió per a jugadors solitaris o en grup

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

S'han d'agafar tots els palets amb una mà i deixar-los caure. Llavors s'ha d'intentar agafar palet per palet, sense moure els altres. Si un palet es mou, el torn és per a un altre jugador. Quan s'ha agafat el mikado, es pot fer servir d'ajut.

Guanya el jugador que més punts aconsegueixi

# PENTALFA

## ORGANITZACIÓ

<b>Tipus de joc:</b>	Joc de taula
<b>Orígens del joc:</b>	S'ha trobat un tauler d'aquest joc, tallat en pedra, en els blocs de pedra del temple de Kurma, (ca. 1700 a. de C.). Actualment, s'hi juga molt a Creta (Grècia)
<b>Nombre de jugadors:</b>	Un
<b>Material:</b>	Un tauler amb una estrella de cinc puntes, on estiguin marcades les cinc puntes de l'estrella i les interseccions de les línies. Es necessiten nou fitxes iguals.

## OBJECTIUS

És un joc per jugar una sola persona i ha d'aconseguir posar totes les fitxes al tauler, fent línies rectes de tres punts.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Les fitxes s'han de col·locar en el tauler de la següent manera:

Es col·loca una fitxa en qualsevol punt lliure del tauler, mentre el jugador diu "un". A continuació el jugador mou la fitxa al següent punt, que pot estar lliure o ocupat (mentre el jugador diu "dos"), i després a un tercer punt buit (el jugador diu "tres"). Aquests tres punts han d'estar en línia recta. El jugador repeteix el procés "un-dos-tres" per a cada una de les fitxes i mira de col·locar, al final, les nou fitxes al tauler.

Per treure les fitxes del tauler s'ha de saltar una fitxa amb un altra i caure en un punt que estigui lliure, així successivament fins a deixar una sola fitxa.

# LA RATERA

## ORGANITZACIÓ

<b>Tipus de joc:</b>	Joc de punteria
<b>Orígens del joc:</b>	Amèrica del Sud. Possiblement és un joc que van portar els conqueridors espanyols.
<b>Nombre de jugadors:</b>	Dos
<b>Material:</b>	Una caixa amb cinc forats i unes quantes bales.

## OBJECTIUS

Aconseguir introduir en la caixa la major quantitat de bales possible.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Es marca una línia a uns dos metres de la caixa i els jugadors han d'aconseguir introduir el màxim de bales a la caixa. Cada forat té un número, que marca la puntuació.

Guanyarà el jugador que obtingui la màxima puntuació.

# TAMGRAM

## ORGANITZACIÓ

**Tipus de joc:**

**Orígens del joc:** La Xina. És un joc de paciència i imaginació. Amb les peces del Tamgram es poden construir més de 16000 figures.

**Nombre de jugadors:** Indefinit.

**Material:** Set figures en forma de: 2 triangles equilàters grans i iguals, 2 triangles equilàters petits i iguals, 1 triangle equilàter mitjà, 1 quadrat i 1 trapezi.

## OBJECTIUS

Desenvolupar la imaginació i la creativitat.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Basicament aquest joc té 3 variants:

- Inventar figures
- Resoldre trencaclosques
- A nivell matemàtic, resoldre problemes geomètrics

# TANCAR LA CAPSA

## ORGANITZACIÓ

<b>Tipus de joc:</b>	Joc de taula
<b>Orígens del joc:</b>	Les costes del Canal de la Mànega. És un joc de mariners i personal de taverna i pub. També es practicava a algunes zones d'Àfrica, com Zàmbia.
<b>Nombre de jugadors:</b>	Indefinit
<b>Material:</b>	Un tauler numerat i un parell de daus.

## OBJECTIUS

Aconseguir el mínim nombre de punts, tancant les caselles numerades, segons els punts que es treguin en tirar els daus

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Per jugar es necessita un tauler amb caselles numerades.

En començar el joc, totes les caselles numerades estan tapades. El jugador tira els daus sobre el tapet.

El valor dels daus es pot jugar de dues maneres:

- 1.- Destapar la casella que indiqui la suma dels dos daus.
- 2.- Destapar les dues caselles dels números dels dos daus.

El torn de cada jugador s'acaba quan, després de tirar els daus, no pot destapar cap casella.

En aquest moment se sumen els valors de les caselles que encara estan tapades i la puntuació va en contra del jugador.

Perd el jugador que primer arriba a la puntuació determinada previament, per exemple 45 punts.



# "TEJO INGLES"

## ORGANITZACIÓ

<b>Tipus de joc:</b>	Joc de punteria
<b>Orígens del joc:</b>	Aquest va ser un joc molt popular en l'Anglaterra del segle XVI . Al començament va ser un joc de tavernes, però més endavant es va convertir en un entreteniment de reis i cortesans.
<b>Nombre de jugadors:</b>	Dos
<b>Material:</b>	Un tauler marcat i un bona quantitat de monedes, també es poden fer servir fitxes de dos colors.

## OBJECTIUS

Desenvolupar la punteria dels participants.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Es col·loquen les fitxes al començament del tauler de manera que sobresurtin una mica i s'han d'empenya amb la palma de la mà, amb el dit polze o amb l'índex.

Una moneda es considera morta si traspassa l'última línia.

# TRES EN RATLLA

## ORGANITZACIÓ

<b>Tipus de joc:</b>	Joc de tauler
<b>Orígens del joc:</b>	Aquest és possiblement un dels jocs de tauler més antic del món. Se'n té constància a les obres de Confuci (551/479 a C.) i Menci (372/289 a C.)
<b>Nombre de jugadors:</b>	Dos
<b>Material:</b>	Un tauler, tres fitxes d'un color i tres fitxes d'un altre.

## OBJECTIUS

Aconseguir posar tres fitxes en línia.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Comença un jugador, posant una fitxa en un dels punts del tauler. A continuació l'altre jugador en posa una altra i així alternativament. Han d'intentar fer una línia de tres punts.

Un cop posades totes les fitxes al tauler, aquestes es poden moure per les línies, sense saltar una per damunt d'una altra, fins a aconseguir l'objectiu de fer tres en ratlla.

# *A TOCAR... !*

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	Activitat sensorial
Espai de joc:	Qualsevol
Material:	Objectes de diferents textures

## OBJECTIUS

Diferenciar, a través del tacte, diferents materials

## REGLES DEL JOC

Cada jugador tindrà al seu abast diversos objectes de diferents materials i textures. Quan el dinamitzador digui: Tocar ferro!, tots els jugadors hauran d'agafar algun objecte de ferro i així, amb la resta de materials.

# ***AFAITAR GLOBUS***

## **ORGANITZACIÓ**

<b>Tipus de joc:</b>	Joc d'expressió
<b>Espai de joc:</b>	Qualsevol
<b>Material:</b>	Globus, escuma d'afaitar i maquineta d'afaitar

## **OBJECTIUS**

Afavorir la psicomotricitat fina.

## **REGLES DEL JOC**

Els globus s'inflen i s'empastifen amb escuma d'afaitar, per fora.

Els infants, amb la maquineta d'afaitar, els han d'afaitar sense fer-los petar.

# ***ATENCIÓ ALS SOROLLS***

## **ORGANITZACIÓ**

<b>Tipus de joc:</b>	Activitat sensorial
<b>Espai de joc:</b>	Un lloc tancat i gran
<b>Material:</b>	Qualsevol cosa que pugui fer soroll

## **OBJECTIUS**

Atenció auditiva.

## **REGLES DEL JOC**

Els jugadors són en una sala i han d'escoltar amb atenció els diferents sorolls que fa la persona que dinamitza el joc, des d'un lloc amagat.

Han de ser sorolls molt diferenciats i característics, per tal que els jugadors els puguin diferenciar i apreciar amb facilitat.

El dinamitzador farà un soroll i els nois i noies hauran d'endevinar de quin soroll es tracta abans de passar al següent i així, successivament.

# ***LA CARRERA DEL PAPER***

## **ORGANITZACIÓ**

<b>Tipus de joc:</b>	Joc de dispersió
<b>Espai de joc:</b>	Autocar
<b>Material:</b>	Dos rotllos de paper higiènic

## **OBJECTIUS**

Animar un viatge en autocar.

## **REGLES DEL JOC**

Es formen dos equips que corresponen a les dues files dobles de seients de l'autocar.

El joc consisteix a anar passant el rotllo de paper, el més ràpid possible, de davant fins al darrera, sense que es trenqui.

L'equip que pugui fer arribar el rotllo de paper, el més aviat possible i sense trencar-se serà el guanyador. Si el paper es trenca l'equip haurà de tornar a començar.

El primer jugador de cada fila haurà d'aguantar el rotllo de paper.

# PAQUETS DE ...

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	Jocs de dispersió
Espai de joc:	Qualsevol
Material:	Cap

## OBJECTIUS

L'objectiu principal d'aquest joc és jugar i divertir-se.

## REGLES DEL JOC

Hi ha un director de joc que va donant les instruccions. El joc consisteix a anar fent paquets de 1, 2, 3, 4... persones segons les instruccions.

Paquets de 3: els jugadors s'abracen de 3 en 3

Sardines de 5: els jugadors s'agrupen estirats a terra capicuat

Bombes de 2: els jugadors s'ajupen de 2 en 2

Paquets de tots: s'han d'abraçar tots

El director de joc ha de donar les instruccions molt ràpid perquè ningú quedi fora de joc.

# ***BOMBOLLES DE SABÓ***

## **ORGANITZACIÓ**

Tipus de joc:	Joc d'expressió
Espai de joc:	Qualsevol
Material:	Sabó i canyes de refresc

## **OBJECTIUS**

Aprendre a bufar.

## **REGLES DEL JOC**

Es prepara un recipient amb aigua i sabó, es mulla el final de la canya i per l'altre extrem es bufa poc a poc per aconseguir fer bombolles de sabó.

Si els infants no saben bufar, és millor no fer aquest joc, ja que podrien xuclar el líquid, en confondre la canya amb el refresc.



# QUÈ T'HAS CANVIAT ?

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	Activitat sensorial
Espai de joc:	Qualsevol
Material:	Portar més d'una peça de roba al damunt

## OBJECTIUS

Desenvolupar la memòria, l'atenció i l'observació visual de les persones amb paràlisi cerebral, que puguin veure qui o què falta.

## REGLES DEL JOC

S'enfronten els jugadors per parelles. Durant un temps determinat s'observen atentament l'un a l'altre.

Llavors es posen d'esquena i es treuen una peça de roba, la canvien de lloc o se la posen del revés.

Es tornen a posar un al davant de l'altre i guanya el primer que endevina què ha canviat el company.

# *QUI RIU PRIMER?*

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	Activitat sensorial
Espai de joc:	Qualsevol
Material:	Cap

## OBJECTIUS

Domini de l'expressió de la cara i observació de la cara dels companys

## REGLES DEL JOC

Es posen els jugadors per parelles un davant de l'altre. Quan la persona responsable faci un senyal, els jugadors hauran de mirar-se de manera que aconseguixin fer riure el company.

Perd el primer que riu.

No es pot fer cap tipus de soroll ni tocar el company.

# *RELLEUS AMB PINTURA*

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	Joc d'expressió
Espai de joc:	Una sala qualsevol
Material:	Paper i pintures

## OBJECTIUS

Distracció i foment de l'expressió i relació a través de la pintura.

## REGLES DEL JOC

Es formen dos equips. Cada equip està format per un grup de nois i noies posats en fila, preparats per fer un bonic quadre de pintura abstracte.

Els participants aniran sortint, d'un en un, a pintar en un gran paper situat al davant i a uns quants metres de distància.

El joc consisteix a veure quin dels dos equips acabarà primer.

És molt important que cada jugador continuï el dibuix començat pel seu company.

# EL TÚNEL

## ORGANITZACIÓ

Tipus de joc:	Joc d'expressió
Espai de joc:	Qualsevol
Material:	Cap

## OBJECTIUS

Estimula l'agilitat.

## REGLES DEL JOC

Els equips estaran formats per infants i monitors, amb un mínim de cinc jugadors per equip.

Els infants que puguin estar drets es col·locaran en fila, amb les cames obertes, juntament amb els monitors.

El primer o l'últim de cada fila passarà per sota del túnel format per les cames obertes de tots els seus companys i es col·locarà al començament o final de la fila, respectivament.

S'ha d'intentar que tots passin sense ajut, en cas contrari els mateixos companys els donaran un cop de mà.

En cas de nois i noies en cadira de rodes el joc es farà de la mateixa manera, però les files estaran formades per parelles agafades de la mà i el túnel el formaran els braços i no, les cames.

## BIBLIOGRAFIA

- El Joc Col·lectiu Tradicional (Ajunt. De L'Hospitalet)
- Jocs d'ahir, d'avui i de sempre (Vicenç Villatoro / Anna Clariana)
- Hüpfekästchen (Coppentrath Verlag)
- Jocs de taula de diferents orígens cedits per SOS Racisme
- Jocs de jocs (Consorti per a la Normalització Lingüística)
- Juego sin barreras (Federación ECOM)
- Internet: [http://www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos paz](http://www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos%20paz)
- Internet: [http://www.xtec.es/rbadoa/index 2. Htm](http://www.xtec.es/rbadoa/index2.htm)
- Entreteniments cedits per CEIP Galileo Galilei





























