

## Índex de jocs

### 6. jocs d' aquí i d' allà

- 6.1 "El círculo de los Países"
- 6.2 Sticluta cu otravà "Ampolla verinosa"
- 6.3 La cadena
- 6.4 El escondido
- 6.5 Un ,dos,tres...pica paret
- 6.6 Sense nom 1
- 6.7 Los congelados
- 6.8 Parados
- 6.9 Kórful
- 6.10 Lainto xatí
- 6.11 Solei
- 6.12 Jodolin tontín
- 6.13 Pilla-pilla chino
- 6.14 Sense nom3
- 6.15 Sense nom4
- 6.16 La comba
- 6.17 Sense nom5
- 6.18 Xrita

Aquests són alguns dels jocs que els i les alumnes han aportat durant les sessions realitzades en aquest projecte.

Gràcies estimats i estimades alumnes per les vostres idees i aportacions....

## 1. Nom del joc:

"El círculo de los Países"

Origen: República Dominicana de 5. de 9 anys

## Desenvolupament:

Cadascú dels jugadors escull un país. I tots es fiquen en rotllana menys un que es trobarà al centre d' ella a dins del cercle. Quan el del mig diu: "Yo le declaro la guerra a ...(nom d' un país)". Tots els alumnes començaran a córrer per a fugir del centre del cercle; menys el del país que s' hagi dit que haurà d' anar ràpid al cercle de dins i dir Stop. Quan es diu Stop, tothom haurà de quedar aturat i el del país anomenat haurà d' assenyalar a un i dir -li: "Vaig cap a tu amb tants passos curts o tants passos llargs". I provarà d' aconseguir d' arribar fins l' alumne en el nombre de passos que hagi dit, si ho aconsegueix queda eliminat el que ha estat assenyalat i tocat; però si el jugador no arriba amb els passos que ha dit llavors quedarà ell mateix eliminat.

## 2. Nom del joc:

Sticluta cu otravà "Ampolla verinosa"

Origen: Rumania de Ai de 11 anys

## Desenvolupament:

Cada alumne que participa agafa un dit de la mà d' un company/a que entre tots haurem escollit; aquest haurà d' agafar els altres quan sigui el moment oportú. L' alumne que pilla anirà dient paraules, quan diu "Sticluta cu otravà" tothom haurà de sortir corrent i fugir d' ell i l' alumne intentarà agafar el major nombre de jugadors que hagin fugit.

## 3. Nom del joc:

La cadena

Origen: Extremadura, Espanya, de JM de 8 anys

## Desenvolupament:

Dos alumnes agafats de la mà aniran corrent a tocar els altres jugadors, quan es toca a un d' ells aquest es ficarà al costat dels que paren agafant-los també de la mà. Així tots els jugadors aniran fent una cadena. Acaba el joc quan tothom forma part de la cadena gegant.

4. Nom del joc: "El escondido"
Origen: República Dominicana
Desenvolupament: Joc explicat per una alumna de República Dominicana. És un joc d' amagar-se, un dels alumnes comptarà fins a cinquanta sense mirar i es posarà amb els braços creuats i recolzats a sobre d' una paret. Els altres hauran d' amagar-se. Després de comptar els anirà a buscar. Cada cop que el que para veu algú haurà d' anar corrent a la paret , tocar-la i dir : "Pepsi- Cola" i anomenar l' alumne al que haurà vist; l' altre intentarà salvar-se tocant la paret abans que el nombrin.

5. Nom del joc: "Un, dos, tres, pica paret...Un, dos, tres..."
Origen: República Dominicana i d' altres.
Desenvolupament: "Un, dos, tres, pica paret...Un, dos, tres..." Joc explicat per un alumne de República Dominicana. Joc tradicional català que també es juga en altres indrets (Múrcia , República Dominicana, Colòmbia...). Els i les alumnes es col·locaran a darrera d' una línia , un dels jugadors es posarà a davant d' ells mirant i tocant una paret. Quan el de la paret donant copets a sobre d' ella amb dues mans digui: "Un, dos, tres, pica paret, un dos, tres... "; els altres aprofitaran per a moure's cap a la paret. Quan s' ha acabat de dir la frase l' alumne es girarà i els altres hauran de quedar-se immòbils. Si el company que para veu que algú es mou quan ell s' ha girat, el farà recular cap endarrere fins la línia de començament i aquest últim haurà de tornar a començar. La idea és de tocar la paret o el company que la para quan està dient la frase i tot seguit sortir corrent i arribar a la línia de començament abans que el company et pugui tocar. El jugador que sigui tocat serà el que es posarà a parar.

6. Nom del joc: Sense nom 1.
Origen: República Dominicana
Desenvolupament: Joc de pillar explicat per una alumna de República Dominicana. Els i les alumnes es distribuïran per l' espai i un d' ells pillarà. Si aquest toqués a algú es canviarien els papers i seria aquest el que pillaria. Perquè no et puguin tocar hauràs de baixar el cos cap al terra i posar-te ajupit i després posar-te dret i continuar jugant. Si en el moment que t' estàs ajupint et toquen el cap també hauràs de parar.

7. Nom del joc: "Los congelados"
Origen: Colòmbia
Desenvolupament: Joc d' amagatall explicat per una alumna de Colòmbia. Un jugador comptarà fins a vint i els altres hauran d' amagar-se. Després de comptar els anirà a buscar i quan pugui tocar a algú, aquest últim es quedarà congelat, és a dir immobilitzat. Els altres jugadors, si poden, hauran de tocar l' alumne que està immòbil i d' aquesta manera aquest podrà seguir jugant.

8. Nom del joc: "Parados"
Origen: Múrcia (Espanya).
Desenvolupament: "Parados" (Aturats). Joc explicat per un alumne de Múrcia (Espanya). Un dels alumnes llençarà una pilota a l' aire i dirà el nom d'un dels jugadors. Aquest últim haurà d' anar a buscar la pilota i quan l' agafi haurà de dir: "aturats". En aquest moment tothom haurà de quedar-se amb els peus quiets. L' alumne anirà llençant la pilota intentant tocar algú dels altres amb el seu llançament i sempre que agafi la pilota haurà de dir la paraula "aturats" perquè ningú llavors es pugui moure. Si aconseguix donar algú serà el que ha estat tocat el que haurà de seguir fent llançaments sobre els altres. Si un jugador agafa la pilota amb les mans quan li llencen, la deixarà anar i continuarà parant l' alumne que estava fent els llançaments.

9. Nom del joc:

"Kórful".

Origen: Xina de H, de X i de XX.

Desenvolupament:

Joc originari d' alumnat xinès. Utilitzarem un estic d' hoquei, una pilota d' hoquei o similar que pugui rodolar pel terra, un cercol i un con. Es situa el cercol a terra i es col·loca la pilota a sobre d' un con baix. Un dels alumnes colpejarà la pilota amb l' estic . Cada vegada li tocarà a un d' ells colpejar la pilota i anar apropant-la al cercol. Guanya l' alumne que aconseguix ficar la pilota a dins del cercol.

10. Nom del joc:

"Lainto xatí" (El gall pilla als pollets).

Origen: Xina de H, de X i de XX.

Desenvolupament:

Lainto xatí: Agafats els alumnes per la cintura es posen fent una filera; un d' ells es col·loca al davant dels altres. La idea és que l' alumne que es col·loca al davant agafi o toqui la cua de la filera; és a dir a l' últim alumne i que els altres no ho permetin. És molt important el paper del primer alumne de la filera que aconseguix aturar l' alumne que vol agafar la cua amb el seu cos i sense agafar-lo amb les mans.

11. Nom del joc:

"Solei".

Origen: Xina de H, de X i de XX.

Desenvolupament:

Solei: L' alumnat reparteix diferents cons per un espai reduït; un d' ells, quan ja estiguin distribuïts els cons que hauran col·locat els seus companys i companyes, es mirarà la situació i després amb els ulls ben tancats haurà de passar entre els cons sense tocar-los i arribar a l' altra banda de l' espai on es trobi.

12. Nom del joc: Jondonli tontín "Jontan liten" El semàfor.
Origen: Xina de H, de X i de XX.
Desenvolupament: Marcat un espai, un dels alumnes haurà de donar amb els ulls tapats o tancats tres voltes a la dreta i tres voltes a l' esquerra mentre els altres s' allunyen d' ell. Quan l' alumne que no mira comença a caminar els altres ja no podran desplaçar-se caminant sinó pel terra a partir de girs, quadrupèdies.... L' alumne amb els ulls tapats intentarà agafar un dels altres.

13. Nom del joc: El pilla pilla xinès
Origen: Equador.
Desenvolupament: Un alumne ha de tocar els altres , cada cop que toca un company/a aquest es queda amb cames obertes i ha d' esperar que algú li passi per sota d' elles per salvar-lo i seguir jugant . A la tercera vegada que el toquen queda eliminat. Sempre para el mateix i guanya l' alumne que no hagi estat tocat pels altres tres vegades.

14. Nom del joc: Sense nom 3.
Origen: Marroc
Desenvolupament: Hi ha diversos objectes fent una rotllana però separats uns dels altres uns dos metres. El número d' objectes serà sempre inferior en un al dels alumnes. L' alumnat va corrent per fora de la rotllana d' objectes; quan el que dirigeix el joc diu "ja" tothom ha de tocar un objecte, el que es queda sense objecte queda eliminat. Llavors es traurà un objecte i es continuarà jugant.

15. Nom del joc: Sense nom 4.
Origen: Extremadura
Desenvolupament: Els alumnes van donant voltes a una rotllana quan el que dirigeix el joc diu "ja"; els alumnes s' han d' ajupir ràpid si no ho fan queden eliminats.

16. Nom del joc: La comba
Origen: Equador
Desenvolupament: Es fa una competició on es veurà quin és l' alumne que aguanta més saltant a la corda de forma individual. Surten d' un en un a saltar i es compten els salts que donen. Els dos finalistes competeixen entre ells, però ara saltaran en una corda donada per dos companys o companyes.

17. Nom del joc: Sense nom 5
Origen: Colòmbia
Desenvolupament: Tots els alumnes es col·loquen fent una rotllana deixant entre un i un altre un metre de distància. Un alumne deixa el seu lloc i va girant per fora de la rotllana; quan toca a algú, aquest últim ha d' intentar donar la volta a la rotllana corrent i ficar-se en el lloc del nen que li ha tocat abans que aquest doni la volta i es fiqui en el lloc de l' altre. Cada alumne haurà de córrer en direcció contrària a l' altre.

18. Nom del joc: "Xrita" (Es pronuncia chirita)
Origen: Marroc
Desenvolupament: Es un tipus de Xarranca però on els alumnes després de llançar la pedra amb la mà la tenen que empènyer amb un cop de peu de casella a casella , fins a l' última on a dins trobem un cercol dibuixat i cal ficar la pedra a dins del cercol i després treure-la fora de les caselles.  Aquí teniu els gràfics de les formes de jugar. Primer es fa seguint les caselles en línia recta i després en els dos gràfics següents es va colpejant la pedra amb el peu en diagonal.

