

100 jocs originals x gimkanes

**ideal x Esplais, grups de joves,
celebracions, escoles i per qui ho vulgui
fer servir...**

Jordi Roca i Font

Ex-membre de l'Esplai Gütixi-Gütixi de Tona

Visita <http://www.educaciofisica.tk>

100 JOCS ORIGINALS X GIMKANES

1- PILOTA AL COLL **Tacte + agilitat**

En rotllana es van passant pilotes de diferent mida amb l'ajuda de la barbeta i el pit. Les pilotes no poden tocar a terra. Es contarà el nº de voltes aconseguït o les voltes en un temps determinat.

2- TRANSPORT URGENT **Força + enginy**

Per grups hauran de transportar un membre del grup a través d'un llarg recorregut. És necessari que tots ajudin i que el transportat no toqui a terra.

3- SALTAR EL "POLTRE" **Agilitat + velocitat**

Relleus entre el grup per arribar a un lloc. Es pot fer que uns facin poltre i altres de pont alternativament. Tot i que es fa en competició caldrà veure que ho facin correctament. Es cronometra.

4- CUC LLARG **Agilitat + estratègia + lateralitat**

En rotllana es col.loquen asseguts un sobre l'altre molt junts. Al senyal han de caminar a poc a poc. Hauran de mantenir un equilibri. És aconsellable indicar dreta-esquerra-dreta-esquerra per coordinar-ho una mica. Per fer-ho més divertit poden cantar una cançó. Es puntuarà l'originalitat i el desenllaç.

5- ENLLAÇAR PARAULES **Associació d'idees amb rapidesa**

En rotllana. Un comença dient una paraula qualsevol. El següent ha de dir una paraula que comenci amb la darrera lletra de la paraula anterior. Per exemple: avió-oreneta-arribada. També es pot fer intentant enllaçar la última síl.laba. Es cronometra.

6- ENDEVINAR **Associació d'idees + e. Corporal**

El monitor dóna un paper a un nen amb títols de pel·lícules conegudes, artistes coneguts, sèries de TV., objectes, animals,.... Aquest amb mim ha d'intentar que els companys coneguin el títol. Els altres poden fer preguntes que només tinguin com a resposta Si o NO.

7- AGAFAR LA FORQUILLA **Oï da**

El monitor seu en una cadira amb els ulls tapats. Sota la cadira hi ha un plat i una forquilla. Al voltant de la cadira, en cercle hi ha nens asseguts. Els nens han d'intentar acostar-se al plat i la forquilla i agafar la forquilla i tornar-la a deixar sense fer soroll. El monitor quan senti un soroll ha d'indicar d'on surt i després es canvien els papers. Pot fer-se també amb una campana sota la cadira que han de fer sonar els altres.

8- MOLINS DE VENT **Oï da**

Els molins (2 monitors) estan en cercle amb els ulls tapats i les cames obertes i amb un mocador a les mans que van movent. A l'interior del cercle hi ha més mocadors que els moliners (que estan a fora el cercle i són els nens) han d'agafar passant per sota les seves cames dels molins. Quan són tocats tornen a començar o es converteixen en molins. Hauran d'agafar tots el mocadors per parar el crono.

9- EL FUET **Velocitat gestual**

El monitor amb una corda al mig d'un cercle reduït farà donar voltes a la corda per terra. Els nens per no ser fuetejats hauran de saltar. Almenys un nen haurà d'aguantar deu salts seguits.

10- DANSAR PEL PASSADÍS **Imaginació + desinibició**

Estem en un passe de models i els nens han de disfressar-se amb qualsevol cosa imitant les top models. Pot haver-hi un munt de roba on s'agafen complements ràpidament. Es puntuarà l'originalitat, classe i elegància.

11- EL LLUMÍ

Atenció

En rotllana. Un nen comença encenent un llumí que anirà passant al company del seu costat. El llumí ha de donar una volta sencera a la rotllana. Es cronometra.

12- EL CODI SECRET **Entesa de grup + estratègia**

Entre el grup es tria un component que farà de titella amb els ulls tapats. Sense utilitzar les paraules: endavant, endarrera, esquerra, dreta o similars hauran d'inventar un codi secret perquè el titella pugui agafar un tresor que el monitor col·locarà al terreny de joc. La resta del grup estarà en una zona que no podran travesar. Es cronometra quan triga a agafar el tresor.

13- EL PUNT MÉS PROPER **Orientació en l'espai**

Amb els ulls tapats els nens hauran de posar un objecte el més a prop possible d'una línia dibuixada a terra. Abans hauran contat les passes i s'ho hauran mirat bé. El que es passa queda eliminat. Els tres millors del grup puntuaran en centímetres (es sumaran els cmts. que falten per la línia) pel seu grup.

14- PILOTA QUE VOLA **Agilitat**

El grup ha d'evitar que caigui a terra una pilota de platja. Es puntuarà l'habilitat general del grup.

15- LA FRASE MALEÏ DA **Retenció de dades (memòria)**

En un cercle un nen comença una frase dient una sola paraula. El del seu costat repetirà la paraula que ha dit i n'afegirà una altra i així successivament fins que algú falli. Es tracta de fer una frase al màxim de llarga possible. Es comptaran el nº de paraules de la frase fins que fallin. Si es diuen alguna cosa el grup puntua 1 sola paraula.

16- PUNTERIA AMB COMPANYY

Força + cooperació

Entre tots els nens n'agafen un altre fent un balanceig de manera que puguin fer-li empènyer una pilota amb el cul. Intentaran fer gol a una porteria on pot haver-hi un tros lluny. S'acostella fer el joc amb nens grandets perquè sinó no tenen força per agafar-ne un altre. Es cronometra quan triguen a fer gol.

17- MÀRFEGA MÀGICA

Equilibri + enginy

Entre el grup hauran d'agafar un matalàs i ficar-hi una pilota a sobre. Amb la pilota en equilibri hauran de fer un recorregut determinat. Si la pilota cau hauran de tornar a començar. Es cronometra quan triguen.

18- LLANÇAMENT DE CÈRCOL

Presició de moviments

Es tracta de fer un llançament de cercol a l'estil de llançament de disc i intentar ficar el cercol dins d'un con situat a uns quants metres. Entre tot el grup (i per ordre de llançaments) hauran de encertar tots els cercles (5 per exemple). Es cronometra.

19- ELS CAMBRERS

Agilitat + equilibri

És un joc de relleus . Amb un frisbee que fa de plata de cambers, els nens hauran de passar uns obstacles com cons o saltar per algun lloc i tornar el relleu. El frisbee s'ha d'agafar per sota amb la mà plana. Per augmentar la dificultat pot ficar-se algun objecte dins el frisbee. Si cau la plata han de tornar a començar. També es pot fer la variant de fer-ho amb dos fresbees. Hauran de fer el relleu complet. Es cronometra.

20- ELS SÚPER-LLANÇAMENTS

Punteria + força de llançament

Per grups de nens d'uns 11 anys o més. Amb quatre pilotes de bàsquet el grup ha de col·locar-se en un terreny de la pista. Des del propi camp han de llançar a cistella fent un fort llançament. Si toquen el tauler són dos punts, si toquen el ferro quatre i si fan bàsquet són deu punts. Cada nen farà dos llançaments i es puntuarà com s'ha explicat. Els nens + petits tiraran des d'un lloc proporcional a la distància dels grans i a la seva edat.

21- ENCISTELLA I AVANÇA

Llançaments ràpids en bàsquet

A l'equip cinc nens (depèn del grup) seran els llençadors i la resta avançadors. Els avançadors es col.loquen en fila índia i davant d'uns quants cercles a terra (uns vuit o deu) que condueixen a la rodona central de la pista. Quan el monitor ho indiqui els llençadors (per ordre i des de la distància que volen) comencen a llençar a cistella. A mesura que els llençadors encerten, els avançadors avancen un cercle per cistella aconseguida. Al final, els avançadors van arribant al cercle central, quan tots entren es para el cronòmetre.

22- EMBOLICA QUE FA FORT

Contacte corporal

En grups de deu nens. Es tracta d'obeir les ordres del monitor fins que es pugui. Al final queden tots ben embolicats. Per exemple: poseu la mà dreta sobre una cosa blava, la mà esquerra ha de tocar un cap, els peus han de tocar una cosa de color negre,... Es puntua pel nº d'ordres aconseguides.

23- NÚMEROS, LLETRES I FORMES

Expressió corporal +

coordinació

Amb l'ajuda del cos i per grups, els nens faran lletres, números i formes geomètriques com quadrats o rodones. El monitor coordinarà les figures que han de fer i ajudarà en els grups a formar paraules entre ells. Es puntuarà l'originalitat i rapidesa.

24- ORDENA I SIGUES ORDENAT

Comunicació no verbal

Sense parlar, utilitzant només gestos, els nens s'hauran d'ordenar en files segons els mesos de naixement, els dies de naixement o altres ordenacions més o menys complicades com els números de carrer on viuen, el número del DNI (en nens més grans), l'alçada, el pes, etc.. . Es puntuarà la rapidesa i efectivitat i es penalitzaran els grups que parlin.

25- BUSCANT A ALGÚ QUE..

Recerca + coneixement

El monitor reparteix uns fulls que diuen BUSCA A ALGÚ QUE.. i diferents frases com: -hagi nascut el mateix mes que tu; -li agradin els dibuixos animats; -el seu nom (o algun cognom) comenci amb la mateixa lletra que el teu nom o cognoms; -tingui els ulls blaus; -porti ulleres; -tingui les sabates negres; -hagi anat en avió; -hagi dormit en tenda d'acampar; - que tingui dos germans; que tingui el mateix nº de peu que tu; etc.. . El difícil és que no val repetir ningú i s'ha d'omplir el full el més ràpid possible. Al final es posen les dades en comú. Caldrà fer diferents models de fulls per evitar que s'ho copiïn.

26- PASSAR PEL PONT

Flexibilitat + imaginació

Entre el grup han de fer ponts i un nen ha de passar per sota per comprovar que és segur i efectiu. Es puntua la imaginació, la cooperació del grup i la capacitat de crear noves formes de ponts.

27- QUÈ HI FALTA?

Tacte + memòria

En un bossa hi ha diferents objectes que els nens poden palpar sense mirar. Després en treiem un i ells han d'endevinar quin objecte falta. Es puntua amb 10 si ho encerten a la primera i anar baixant fins a un 0.

28- LA MANIFESTACIÓ

Força

Un grup de monitors resta in mòbil dins un cercle i els nens els han de treure. No val oposar resistència. Es cronometra un temps.

29- EL MATA-RÀPID

Velocitat en general

En un espai petit i amb grup reduït. El monitor haurà de "matar" a tots els nens amb una pilota fluixa en el menor temps possible, tots els nens hauran d'intentar no ser tocats. Els tocats hauran de seure a terra. No val tocar de rebot. El monitor cronometrarà quan triga.

30- EL PASSAMANS

Tacte + percepció de

l'espai

Entre diferents arbres lliguem una corda llarga. Entre el recorregut de la corda hi fem diferents objectes per dificultar una mica el pas.

Després els nens passaran agafats de la corda amb els ulls tapats. Es cronometrarà quan triguen. És permès espantar-los!

31- MONUMENTS NATURALS **del medi**

Originalitat + coneixement

Per grups i en un bosc es tracta de fer monuments espectaculars amb materials que puguin trobar al bosc com branques, herbes, fulles, lianes, pedres,... . Es puntua cada grup per paràmetres: més original, el més alt, el més espectacular, impacte ambiental,... . Després es fa la mitjana dels paràmetres, evidentment no es pot fer malbé el bosc, fer-ho és penalitzat. Entre el grup es pot repartir cordill perquè ho facin més bé.

32- ELS BUFA-GLOBUS

Velocitat + capacitat de bufera

En un bosc o pati es tracen dues línies a una distància d'uns deu metres. A un costat de la línia (sortida) es col.loquen tots els nens amb un globus i bufant han d'arribar a l'altre línia (arribada). No és vàlid servir les mans per res. Es para el crono quan arriba el cinquè.

33- ELS BUSCA-ARBRES **rapidesa**

Coneixement del medi +

Per grups se'ls reparteix un fitxa amb un dibuix d'una fulla d'arbre. Després en un bosc es dóna la sortida i han de trobar un arbre amb la fulla corresponent i tornar al lloc on hi ha el monitor. Allà el monitor els donarà una nova fulla per trobar i després hauran de tornar. Guanya l'equip que primer trobi totes les fulles (cinc per exemple). També es pot fer en fruits en el cas d'una aglà, una pinya o móres.

34- LA RODONA

Precisió

És un joc de bales. Es marca una rodona a terra. Per ordre es tiren les bales (una cadascú) des d'una distància determinada. Cada nen tirarà dues vegades des de distàncies diferents, cada vegada que s'entra una bala és un punt per l'equip. Al final es sumen els punts.

35- LA CULLERA I EL CORDILL

Velocitat gestual

Es lliga una cullera en un extrem d'un cordill llarg. Per equips es tracta de fer passar la cullera i el cordill per dins de la roba de cada nen que estan en fila índia fins arribar a l'últim. Guanya l'equip que primer ho fa, es cronometra.

36- FRISBEE AL PAL

Precisió

Entre dos arbres col.loquem dues cordes llargues separades per uns tres pams i a dos metres del terra. De la corda de sota hi penjarem diferents pals amb cordills. Des d'una distància llarga tirarem el frisbee intentant passar-lo entre les dues cordes (deu punts) o tocar els pals (cada pal tindrà la puntuació escrita depenent de la seva llargària i posició). Es fan tres llançaments per persona, qui acabi de llançar es quedarà darrera per tornar el disc. Es sumaran els punts de tot l'equip.

37-GLOBUS D'AIGUA AL COLL **Tacte + agilitat**

Per parelles han de transportar globus d'aigua amb l'ajuda de la barbata i el pit per un petit circuit amb sortida i arribada. Es puntuen el nº de globus transportats d'un costat a l'altre en dos minuts. Cada globus explotat resta un punt.

38-CALCULAR L'ALÇADA O LLARGÀRIA D'UNA COSA

Càlcul

La prova consisteix en acostar-se al màxim en el càlcul de la llargària, l'alçada o el pes d'una cosa. Poden calcular la llargària d'un tronc, el pes d'una pedra o l'alçada d'una paret o porteria per exemple. Es puntuen en centímetres, quilos, etc.. que s'hi acosten. També es poden fer paràmetres de puntuació: +-2cmts= 10 punts; +-2-5cmts=9 punts; etc..

39-EL MAR QUE NO TENIA AIGUA

Transport d'aigua

amb la boca

Hi ha dos cubells (mars): un està ple d'aigua salada i l'altre no té aigua. Es tracta de agafar aigua del cubell ple amb la boca i transportar-

la al cubell buit que no té aigua i està a certa distància. Es puntua pel volum d'aigua que han aconseguit en cert temps establert previament.

40-LA PASTANAGA

Agilitat per menjar

Es tracta de menjar-se una pastanaga sencera sense utilitzar per res les mans. S'aconsellarà que es faci en rotllana. Es puntua amb un Si o un No.

41-LES ESPELMES

Agilitat

Es tracta d'apagar dues espelmes amb xeringues plenes d'aigua. Dos membres de l'equip sostindran les espelmes i quedaran xops. Es cronometra.

42-LES POMES QUE PENGEN

Habilitat

Es tracta de menjar sense fer servir les mans les pomes que penjaran d'un gronxador o lloc semblant lligades per un cordill. Es puntua la "menjabilitat" del grup.

43-EL XUPA-XUPS INEXPUGNABLE

Habilitat

Per parelles. Un nen tindrà un xupa-xupa a la boca agafat pel pal i un altre li haurà de treure l'embolcall. Es puntua el nº de xupa-xups desembolcallats en dos minuts per tot el grup.

44-ROBA CANVIADA

Habilitat

Es tracta de canviar-se el màxim número de peces de roba amb altra gent del grup. Es contarán el nº de peces. Tindran dos minuts.

45-ROBA AL REVÉS

Habilitat

Es tracta de girar-se la roba al revés i tornar-se-la a posar. Es contarán el màxim nº de peces. Tindran tres minuts.

46-PINTA-LLAVIS I A PINTAR!

Habilitat

Es tracta de fer un dibuix entre tots amb els llavis o altres parts del cos

pintades. Es puntuarà l'originalitat i la tècnica del dibuix. Tindran tres minuts.

47-PETONEJA RÀPID

Habilitat

En aquesta ocasió s'escull un nen de l'equip que haurà de fer petons a la resta de l'equip i monitor/a en el mínim temps possible. Es cronometrarà fins a les centèsimes.

48- COM SÓN ELS MONITORS?

Recerca

Els nens tindran un full que hauran d'omplir amb dades dels monitors per fer-ne una llista de major a menor o simplement una resposta en les preguntes que no es pugui fer llista. Els paràmetres a buscar poden ser: alçada, pes, edat, n^o calçat, color dels ulls, roba que porta en aquell moment, color de cabells,...

49-ELS CASTELLERS

Imaginació

Entre tot el grup hauran de fer un castell humà des de terra i estirats a terra. El castell haurà d'estar ben muntat tenint en compte les parts del castell amb més gent a la part de sota i l'anxaneta a dalt que ha de coronar-lo. Es valorarà l'originalitat i l'estructura.

50-30 PUNTS RÀPIDS

Rapidesa

En una cistella de bàsquet i entre tot el grup hauran de fer 30 punts (o més) tenint en compte que estaran cronometrats. Han de col.laborar tots els membres del grup.

51-FER CANTAR A LA PENYA

Recerca

Es tracta d'anar pel poble buscant voluntaris i fer-los cantar un tema escollit o lliure. També hi ha la versió poètica que és fer llegir un poema a algú. Si no hi ha un monitor/a amb el grup la persona del carrer els haurà de signar un comunicat conforme ha cantat, recitat,...

52-TROBAR OBJECTES DETERMINATS

Recerca

Es tracta de buscar pel poble, bosc o lloc on estiguin diferents objectes, per exemple: un escuradent, una flor de color groc, un calendari, una pinya d'estendre roba, cada objecte valdrà uns punts segons la seva dificultat de trobar. No és permès anar a la pròpia casa a buscar-los.

53-TIR DE PINYOL

Habilitat

Cada nen del grup llançarà el pinyol d'una oliva tan lluny com pugui. Els tres que allarguin més el llançament puntuaran la distància i la suma dels 3 serà la puntuació de l'equip.

54-PILOTA QUE NO CAU

Habilitat

Cada nen tindrà una raqueta de diferent tipus: tennis, tennis taula, bàdminton, Es tracta de tocar un volant de bàdminton tots sense que toqui a terra establint un ordre. Es puntuarà la durada, la cooperació i la "tècnica" del grup.

55-ESCUPTURA HUMANA

Habilitat

Entre tot el grup han de fer una escultura humana tenint en compte que ha de ser espectacular, original i que s'aguanti. Han d'aguantar uns quants segons per fer-los una fotografia. Es puntua l'originalitat.

56-ESCENIFICAR UN ANUNCI

Imaginació

Es tracta d'escenificar una versió lliure d'un anunci conegut en el qual intervingui molta gent o hi hagi banda sonora perquè tots hi col.laborin. Es puntuarà l'originalitat.

57-UN AUTÒGRAF SI US PLAU...

Recerca

Es tracta d'aconseguir el n^o + gran possible d'autògrafs de la gent del poble. Disposaran d'una graella per poder-los comptar millor.

58-DESCOBRIR JEROGLÍFICS

Enginy

En un paper se'ls donarà uns jeroglífics que hauran de resoldre. Cada enigma valdrà uns punts.

59-BUFA, QUINA BUFERA!

Bufera

Es tracta d'inflar un matalàs, pilota de platja o objecte inflable en el menys temps possible, tots els nens del grup hauran d'inflar.

60-TAPA'T QUE FA FRED

Enginy

Amb unes mantes que se'ls donaran hauran de tapar-se de tal forma que no es vegin. Han de ficar-se tots junts. Es puntuarà segons si s'han tapat del tot (10) o se'ls veu una mica (9,8,7,6..).

61-ENGANXA-LLETRES

Enginy

Al grup de nens se'ls donarà un munt de papers de diari, tisores, cola i un paper en blanc. Hauran de crear una paraula el màxim de llarga en tres minuts tenint en compte que cada lletra que enganxin al full blanc ha d'estar separada. El tamany de les lletres és indiferent. Es puntua el nº de lletres enganxades.

62-OMPLIM L'AMPOLLA

Recerca ràpida

Es tracta d'omplir amb pedretes una ampolla d'aigua buida. No és permès tirar-hi sorra. Tenen 2 minuts i puntuarà fins a quin punt l'omplen.

63-ELS COLLARETS NATURALS

Enginy + habilitat

En tres minuts i unes gomes o cordills han de construir-se collarets amb coses naturals. Es puntuarà l'originalitat, l'enginy, els materials utilitzats,..

64-LA CADENA DE LA ROBA

Enginy+desinhibició

Es tracta de fer una cadena de roba el més llarga possible. No es puntua pel nº de peces sinó per la llargada de tota la cadena. Les peces han d'estar enganxades amb nusos.

65-CREUEM EL RIU

Enginy+equilibri+recerca

Es tracta de creuar un tros de terreny (riu) passant per sobre de pedres, troncs o altres objectes que han de buscar. Es puntua per la rapidesa, enginy i equilibri general del grup.

66-PETONS MARCATS

Enginy+desinhibició

Entre tots es pintaran els llavis i hauran de fer petons marcats a tots els membres del grup preferentment a la cara. Els llavis marcats s'han de poder veure i tots han de tenir la "signatura de tots".

67-"SITTING BULL"

Manualitats

Un membre del grup és el gran cabdill indi "Sitting Bull" però ha perdut el seu "barret" de plomes. Els altres nens li hauran de fer en tres minuts. Es puntua l'originalitat, solidesa i col.locació. El material (plomes grosses i cinta) ja se'ls dóna d'entrada.

68-LA CORDA ENNUAGADA

Manualitats+enginy

Entre tot el grup han de desfer un nus d'una corda en el mínim temps possible. S'ha de tenir clar que cada grup ha de tenir la mateixa dificultat de nus.

69-LA MÒMIA

Manualitats+enginy

Es tracta d'embolicar completament un nen amb paper higiènic. Es puntuarà segons si es veu o no part d'ell. Tindran tres minuts.

70-EL DAU I EL SIS

Rapidesa+sort

Cada membre del grup ha de treure un sis en un dau. Per ordre aniran tirant fins que cadascú hagi tret un sis, serà llavors quan es parará el crono.

71-MÉS FULLES, MÉS PUNTS

Recerca

En un bosc han de trobar el màxim nº de fulles diferents en dos minuts. Les han de portar al lloc on hi ha el monitor per contar-les.

72-LA CLAU QUE OBRE LA PORTA

Rapidesa+sort

Es col·loquen tots davant d'una porta amb un munt de claus i només una que obre la porta. Per ordre aniran intentant obrir la porta fins a aconseguir-ho. Es cronometra.

73-L'ÀLBUM DE CROMOS

Memorització

Tindran un minut per memoritzar un àlbum de fotos incomplet, després hauran d'escollir 10 cromos d'un munt tenint en compte que no poden agafar-ne de repetits. Cada cromo "falti" és un punt.

74-LA FOTO IDÈNTICA

Imitació

Se'ls donarà una foto, quadre o dibuix i l'hauran d'imitar amb el tot el que els sigui possible: postures, vestuari, localització,... El material ja se'ls donarà. Es puntuarà com a més nota la màxima semblança.

75-ELS COMPACTES DESORDENATS

Rapidesa

Se'ls donaran un munt de compactes que no coincideixin entre les capses i el disc compacte. Els hauran d'ordenar, es cronometrarà.

76-ELS AVIONS DE PAPER

Manualitats

Hauran de fer avions de paper i llançar-los el màxim de lluny. Qui allargui més de cada grup puntuarà pel grup.

77- DESFER EL QUE HEM FET

Habilitat manual

Per relleus i amb rapidesa aniran passant tots els membres del grup a una corda lligada a un arbre per fer-hi un nus cadascú. Quan acabin (no abans) se'ls dirà que han de desfer els nusos que ells mateixos han fet. Es cronometrarà. Cada nen desferà un nus per ordre.

78- LA FARINA I EL SUGUS

Habilitat

Es tracta de buscar un sugus dins un plat ple de farina sense fer servir les mans. Es pot comptar per temps, pel número de sugus trobats, etc..

79- LA PATATA A LA ROTLLANA

Habilitat

El grup fa una rotllana i s'han de passar una patata enganxosa amb rovell d'ou. Cada volta que facin han d'augmentar la distància entre cada nen. La patata pot caure com a màxim dos cops a terra.

80- LA CULLERA I LA CASTANYA

Habilitat

Es tracta de fer un recorregut amb una cullera a la boca que porta una castanya a sobre sense que caigui la castanya. Cada membre del grup ho ha de fer i es compten les carreres completes sense que hagi caigut la castanya a terra.

81- EL TRIVIAL DE L'ESPLAI

Endevinar

Es tracta de respondre preguntes sobre l'esplai, el poble, etc... Per exemple: els cognoms dels monitors, el nº d'habitants del poble (amb ampli marge d'error), on està algun carrer, on està algun monument, etc..

82- ELS CORDILLS DE LES SABATES

Habilitat

Es tracta de fer una cadena amb tots els cordills de les sabates que es trobin. Guanya l'equip fa més metres.

83- LA GALETA QUE SALTA

Es tracta de col.locar-se una galeta al front i fer-la lliscar fins a la boca sense fer servir les mans. Es puntuarà en el grup el nº de nens que ho aconseguen o una puntuació general.

84- LA GALETA XIULADORA

Es tracta de menjar una galeta i després tots junts xiular una cançó coneguda. Es puntuarà en general.

85- EL CASTELL DE CARTES

Han de fer en el menor temps possible un castell de cartes el més gran possible i que agunti almenys uns segons.

86- ELS GLOBUS RÀPIDS

Cada membre del grup haurà d'inflar un globus fins a fer-lo explotar. Quan exploti l'últim globus es para el cromòmetre.

87- ELS CANTAUTORS

Entre el grup hauran de crear una cançó amb lletra inventada i música coneguda. La temàtica hauria de ser sobre les colònies, l'esplai, el medi ambient, etc.. .

88- ELS BORRATXOS

Es col.loca una moneda a terra i es tracta de donar voltes sobre la moneda amb el dit índex tocant la moneda. Es poden contar el nº total de voltes que donen els membres del grup.

89- FÉS-LO RIURE

Semblant al "No te rías que es peor". Han de fer riure a algú assignat pel monitor. Tindran un temps.

90- MEMORITZACIÓ LETAL

D'una llista amb 40 objectes n'han de memoritzar vint en menys de 40 segons. Es contarán tots els objectes reconeguts.

91- EL TROBADOR

Preparar una cançó o poema d'amor i escenificar-lo. Es puntuarà l'originalitat.

92- EL GLOBUS AEROSTÀTIC

Es tracta de fer un recorregut determinat amb un globus a la boca mentre es va bufant. El circuit tindrà obstacles.

93- IMITACIÓ PERILLOSA

Han d'imitar algun dels monitors/es de l'esplai. Es valorarà l'originalitat.

94- DORMILEGUES

Han de fer bromes que es dorm a terra i roncar durant 30 s. Sense que ningú rigui. Si algúriu es despuntua. El monitor podrà fer-los riure una mica per fer-los caure.

95- CONCURS DE LLETJOS

Han de fer cara de lletg durant almenys vint segons. Es puntua l'originalitat.

96- "TALADROS"

Han de parlar durant un minut sense parar del tema que se'ls digui. Tot el grup ha d'intervenir i no es poden parar ni un segon.

97- EL BIGOTI DE L'AZNAR

Tots els participants s'hauran de pintar un bigoti com l'Aznar. Tindran un temps cronometrat per fer-ho.

98- POSAR FIL A L'AGULLA

En menys de 15 segons hauran d'enfilar una agulla. Si triguen menys tenen un 10 si triguen més es cronometra el temps que triguen per fer-ne després mitjanets entre tots els grups.

99- FESTA TAURINA

Es tracta de representar una "corrida"(de toros, evidentment). Es valorarà un toc crític contra els toros, el sentit de l'humor i la introducció d'elements divertits: cavall, banda, públic.

100- MARADONA

Han de fer almenys 15 tocs de pilota sense que toqui a terra entre tots els del grup. Si la pilota és de platja serà molt més fàcil.

Jordi Roca

Ex-monitor de l'Esplai Güitxi-Güitxi de Tona

Torna a l'[índex](#)

Torna a l'[índex de jocs](#)

Descarrega't una versió amb el format PDF (Acrobat Reader).

Imprimeix -t'ho millor!