

JOCS POPULARS

Nom i cognoms:

Curs:

1. Col·loca el nom de cada joc a l'explicació corresponent:

EL MOCADOR, LA GALLINA CEGA, LA CADENA, LA LLAUNA, ARRANCAR CEBES, EL JOC DE LES CADIRES, TOCAR I PARAR, FET I AMAGAR, 1-2-3 PICA-PARET, POLICIES I LLADRES, LES 4 CANTONADES, MATAR, MOROS I CRISTIANS, CURSA DE SACS, LA XARANCA

El grup es mou lliurement per l'espai i un alumne/a persegueix els altres. El tocat/da és el nou perseguidor/a (.....).

Hi ha un nen/a que la para i ha de comptar fins ha 100 ràpidament amb els ulls tancats. Mentrestant els altres nens/es s'han d'amagar. Quan el que la para acaba de comptar ha d'anar a buscar els company/es amagats. Quan troba a algú ha de picar a la paret i dir: 1, 2, 3 i el nom del qui hagi vist. Els alumnes es poden salvar si arriben abans a la paret i diuen: 1, 2, 3, salvat (.....).

Un nen/a la para, es col·loca davant d'una paret i diu: 1, 2, 3 pica la paret! Mentrestant el alumnes avancen des de la línia de sortida cap a ell/a. Si quan ha acabat la frase veu algun nen/a que s'està movent, aquest torna a la línia de sortida. Quan algun nen/a toca el que para, el que para ha d'agafar algun nen/a que encara no hagi tornat a la línia de sortida per salvar-se (.....).

3 o 4 nens/es persegueixen els altres. Quan atrapen a algun nen o nena el porten a la presó. Per poder ser salvats, algun altre company/a els haurà de xocar les mans (.....).

Es col·locaran 4 nens/es en 4 cantonades i un nen/a al mig del quadrat. A la senyal del mestre/a, els nens/es de les cantonades han de canviar de cantonada i el nen/a que estava al mig ha d'intentar arribar a una cantonada abans que els altres. El qui es queda sense cantonada, es col·loca al mig (.....).

Dos equips enfrontats i separats per una línia de mig camp. Cada jugador/a d'un equip intenta tocar els de l'altre equip llançant la pilota sense passar de la línia de mig camp. Darrere de cada camp es col·loca un altre camp pels "morts" de l'equip contrari. Es comença amb un "àngel" al camp de morts, que recupera la vida quan hi ha un mort del seu equip. Aquest àngel recull les pilotes del seu equip que surten per la línia de fons i intenta tocar els contraris també amb la pilota. Quan un jugador és tocat, ha d'anar cap a la zona de morts i llançar la pilota contra un viu de l'altre equip. Si ho aconsegueix, recupera la vida (.....).

2 equips numerats i enfrontats separats a una distància i col·locats darrere d'una línia. Entre els 2 grups es col·loca un nen amb un mocador gran. El nen del mocador diu en veu alta un número. Els nens que tinguin aquell número es dirigiran cap al mocador amb per agafar-lo i portar-lo al seu camp. El/la nen/a que no agafi el mocador, haurà d'atrapar el seu portador (.....).

Un nen/a al mig amb els ulls tapats. Els demés formant una rotllana al seu voltant. El mestre/a li farà girar per desorientar-lo. A continuació, el nen/a del mig tracta de reconèixer a un/a company/a dels que l'envolta mitjançant el tacte (.....).

2 nens agafats de la mà persegueixen a la resta del grup. Els atrapats/es es van afegint a la cadena. S'ha d'aconseguir que tot el grup formi part de la cadena. Quan són 4 perseguidors, es divideixen de 2 en 2. Guanya l'últim en ser agafat (.....).

Un/a alumne/a la para i un altre xutarà una llauna (o pilota). Després de xutar la llauna, tothom s'amagarà. Mentrestant, l'alumne que la para anirà a buscar la llauna amb el cap acotxat i la deixarà el seu lloc. Llavors haurà de buscar als altres i si veu algú anirà cap a la llauna i dirà 1,2,3 i el nom de la persona que ha vist. Quan algú xuta la llauna tothom es salva (.....).

Tots els jugadors/es estan asseguts a terra, agafats de la cintura, excepte un/a alumne/a que està dret i intenta treure el primer/a de la fila estirant-lo dels braços. Els altres, asseguts/es i ben agafats/es al de davant, intenten impedir-ho (.....).

Posem les cadires distribuïdes per l'espai i els alumnes es desplacen mentre la música sona. Quan aquesta deix de sonar, cada jugador/a haurà d'ocupar una de les cadires. Queda eliminat/da el jugador/a que es queda sense cadira (.....).

2 equips separats una certa distància darrere d'una línia. Uns són els "moros" i els altres són els "cristians". Comença un alumne d'un equip i es dirigeix al camp dels altres que esperen rere la línia, amb la mà oberta. L'alumne toca les mans de tots i només pica la mà d'un contrari que l'haurà de perseguir. Si l'atrapa abans d'arribar al seu territori quedarà eliminat (.....).

Es fan tres files amb un sac davant de cada una. A un toc de xiulet. Els primers de cada fila es vesteixen els sacs i van saltant fins a la meta i tornen enrere. Quan arriben a la fila el deixen el sac i es posen al final; el següent es vesteix el sac i fa el mateix. Ho van fent tots fins a arribar al primer de la fila. Guanya el grup que ho completa més ràpidament (.....).

Es dibuixen 10 caselles numerades al terra. Per torns es tira una pedra plana a la casella que toca. Es comença per la 1 i es va pujant. Cal que la pedra caigui dins de la casella, sense tocar les vores. Aleshores es fa el recorregut de la següent manera: cal passar per totes les caselles, successivament, saltant-se la casella que té la pedra, al peu coix, sense trepitjar les línies ni tocar amb l'altre peu el terra. En arribar a la darrera casella l'infant es gira i torna fins al principi. Quan s'està a la casella anterior a la que té la pedra cal ajupir-se i agafar-la i tornar amb ella al principi. Si durant aquest recorregut en algun moment el jugador toca amb l'altre peu al terra o trepitja una ratlla o en llençar la pedra no encerta bé la casella corresponent li passa el torn. Si fa tot el recorregut continua amb la següent casella fins que les ha fet totes. Guanya qui primer fa tot el recorregut (.....).

2. Pregunta als teus pares o als teus avis que t'expliquin dos jocs que jugaven quan eren petits i que no surtin en l'exercici anterior.

NOM DEL JOC	MATERIAL
EXPLICACIÓ	DIBUIX

NOM DEL JOC	MATERIAL
EXPLICACIÓ	DIBUIX