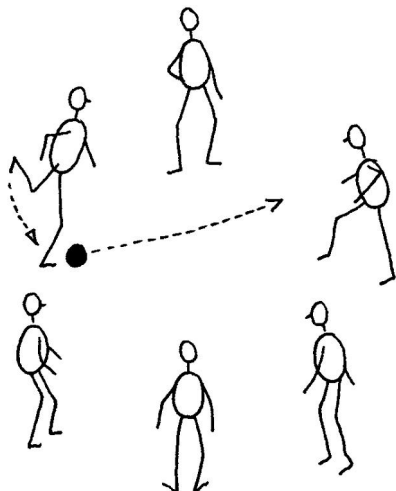




Joc: "Futbol en rotilana o futbol xinès"

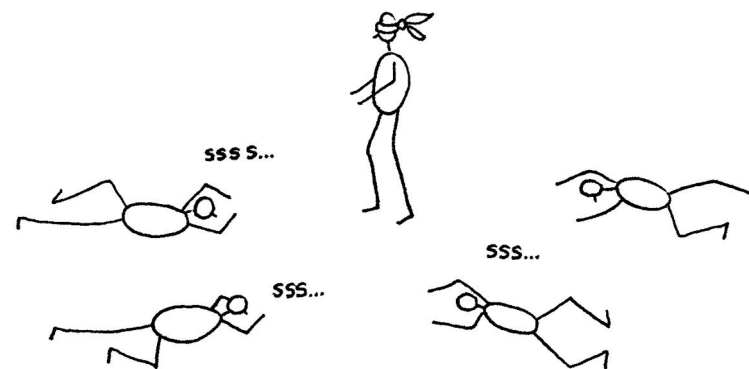


Joc preesportiu.

Una sola pilota i tots en rotilana. Es xuta la pilota per fer-la sortir de la rotilana. Si surt per sobre dels braços s'elimina el xutador. Si surt enmig de dos s'eliminen tots dos. Si surt per sota les cames d'un s'elimina només aquest.

En comptes d'eliminar es pot col·locar el nen d'esquena al centre de la rotilana i fer-lo xutar amb el taló.

Joc: "Caçador de serps"

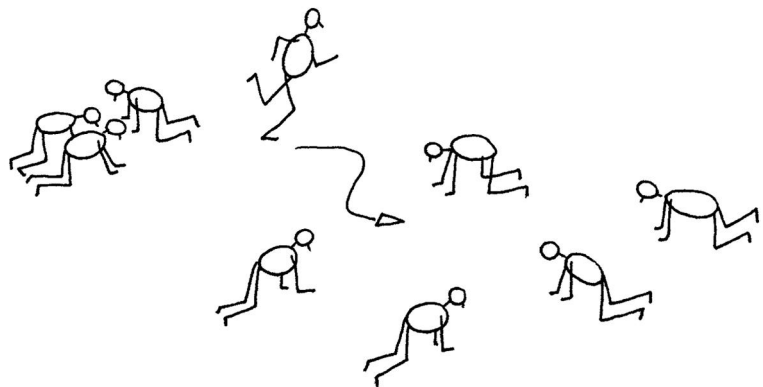


Un comença atrapant amb els ulls tancats. Els altres s'arrossequen pel terra i fan el soroll de la serp per atraure el caçador, alhora que fugen per no ser atrapats.

Si el caçador atrapa una serp o bé l'elimina o bé canvien de papers.



Joc: “Els gossos i els eriçons”



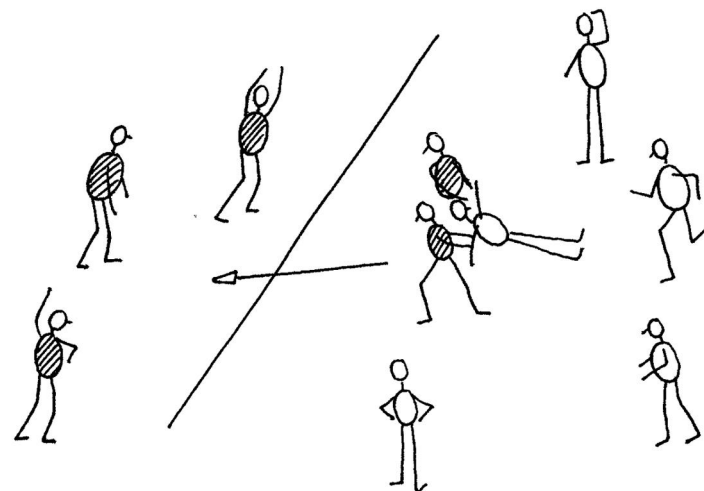
Un fa de gos i atrapa.

Els altres es desplacen en quadrúpeda i intenten fugir.

Si el gos atrapa un eriçó o bé l'elimina o bé es transforma en gos o bé canvien de papers.

Els eriçons poden agrupar-se (per treure les punxes) i així evitar ser tocats.

Joc: “El rapte”



Dos equips enfrontats separats per la línia central.

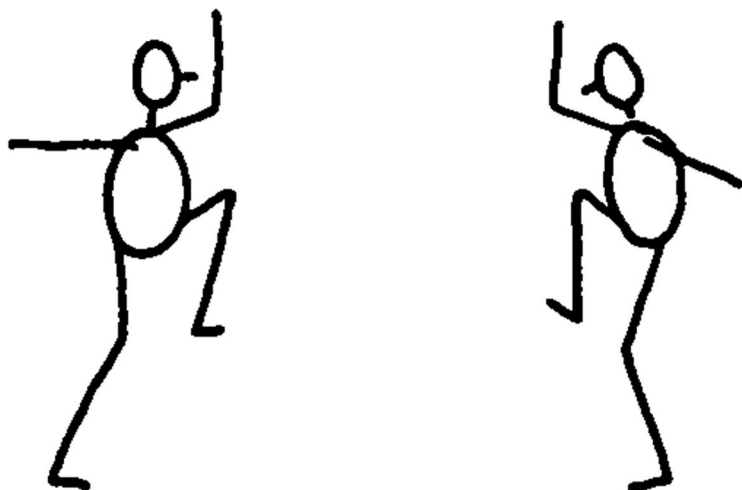
Cada equip prepara l'estratègia per anar al camp contrari, agafar un jugador i portar-lo al propi camp.

Si ho aconsegueixen, aquest jugador canvia de bàndol.

Quan s'acabi el joc, el que té més jugadors guanya.



Joc: "El mirall"

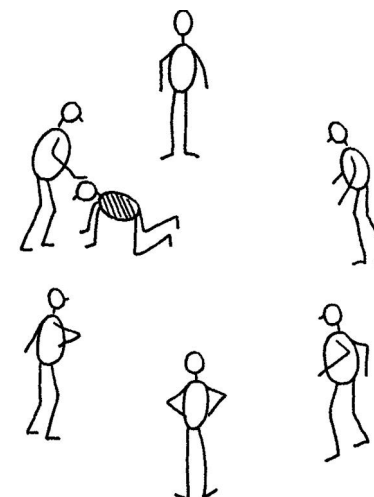


Joc d'imitació.

Un nen es col·loca davant de l'altre i imita tots els seus moviments.

Es pot jugar a repetir l'acció contrària al que mana, essent això molt més difícil de realitzar.

Joc: "El pobre gatet"



Tots col·locats en rotllana, menys un que fa de gatet al centre.

El gatet s'acosta a un company i l'intenta fer riure (no val pessigolles).

Aquest company per salvar-se ha d'acariciar-li el cap tres vegades alhora que diu: "pobre gatet".

Quan el gatet faci riure a algú, aquest fa de gatet.



**Joc: "Bartomeu què voleu" o "Els paquets"
o "Les sardines"**



Aquests són tres jocs semblants de seguir ordres.

En el "Bartomeu què voleu" els nens segueixen les ordres del mestre després de preguntar en veu alta: "Bartomeu què voleu?" i el mestre responde: "Vull que..."

Salteu ben alt (per exemple), i ho fan i tornen a preguntar.

En el joc del "Paquets" el mestre diu de quants nens s'han de fer els grups de nens (per exemple: "paquets de tres").

Els nens que no aconseguixin agrupar-se o arribin tard queden un cop sense jugar.

En el joc de les sardines es fa igual que en el del paquets, però els grups es fan estirats al terra (com sardines en llauna, un del dret i un del revés).

Joc: "Joc de les velocitats" o "De les estàtues"



Són jocs semblants.

En el Joc de les velocitats es marquen números que com a senyal representen una velocitat. Per exemple: 5 vol dir caminar, 10 footing, 15 esprints i 0 quedar-se quiets.

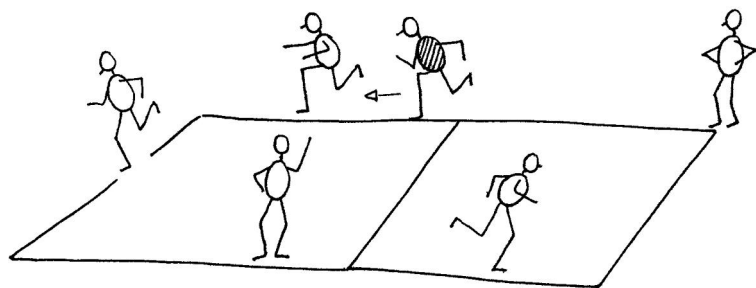
El mestre ha d'anar combinant aquestes velocitats, cridant el número en veu alta.

Qui s'equivoqui queda un cop sense jugar.

En el joc de les estàtues el ritme és lliure i només es proposa la parada.



Joc: "El comecocos"

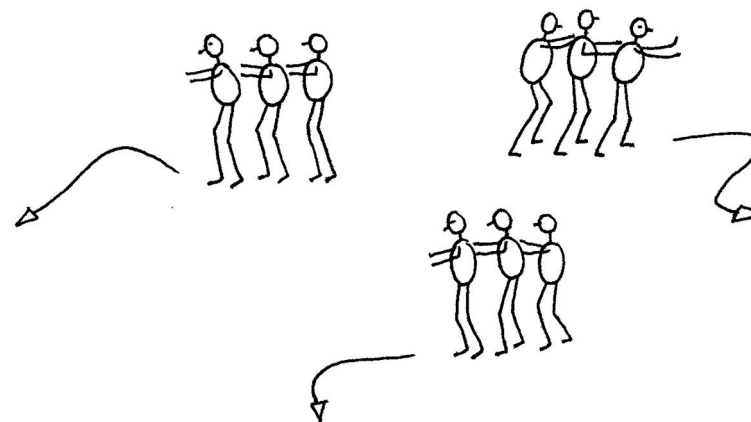


És un joc d'atrapar on tothom corre per les línies del camp sense sortir-se'n.

El que atrapa persegueix els altres també seguint les línies.

Si atrapa algú o bé agafa amb ell o bé intercanvien els papers.

Joc: "El tren cec"

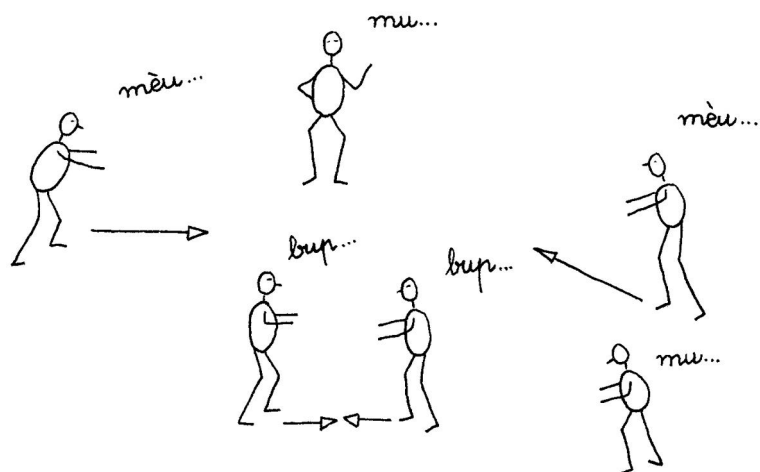


Es col·loquen els nens en petits grups i en fila.

Tots amb ulls tancats menys l'últim de la fila. S'agafen per les espatlles i el de darrera dirigeix el grup amb petits senyals de contacte (tocar l'espatlla dreta vol dir a la dreta, per exemple) o amb la veu.



Joc: "La granja"

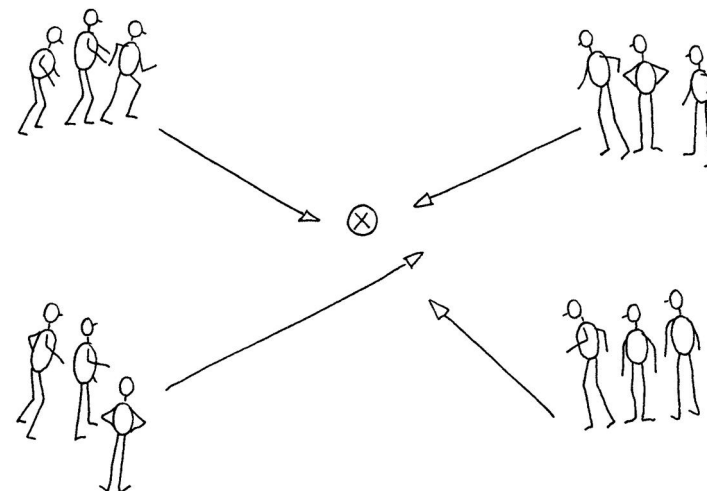


La classe s'agrupa per parelles i a cada parella se li assigna un animal que hauran d'imitar amb la seva veu.

Es col·loquen a diferents parts de la instal·lació, amb els ulls tancats, i al senyal tothom imita l'animal que li toca, intentant localitzar el company que fa un mateix animal.

Quan es troben s'asseuen. L'última parella que es troba i s'asseu, perd.

Joc: "Creuar el carrer"



Es divideix la classe en quatre grups que es col·loquen un a cada cantonada de la pista, mirant al centre.

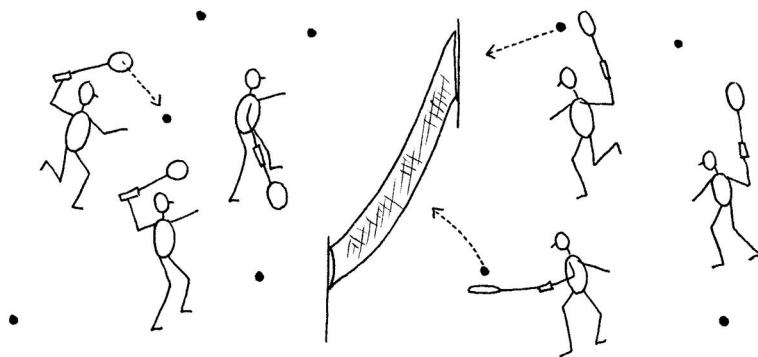
Al senyal tothom haurà d'anar a la cantonada que té davant sense xocar amb ningú.

Es pot eliminar el que xoqui o deixar-lo un torn sense jugar.

També es pot donar diferents vehicles imaginaris a cada grup, com per exemple: bicicletes, cavalls, avions, motos, cotxes, ...



Joc: "La pilota morta"

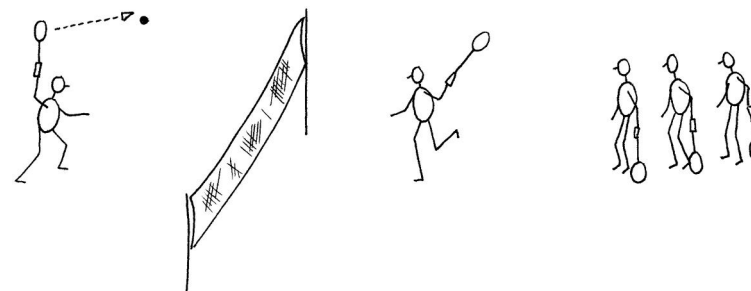


Joc amb raquetes.

Dos equips enfrontats per una xarxa. Poden copejar les vegades que vulguin abans de passar la pilota a l'altre cantó de la xarxa, Mentre no quedi la pilota rodant pel terra i per tant "morta".

Si passa això s'anota un punt l'equip contrari.

Joc: "El rei"

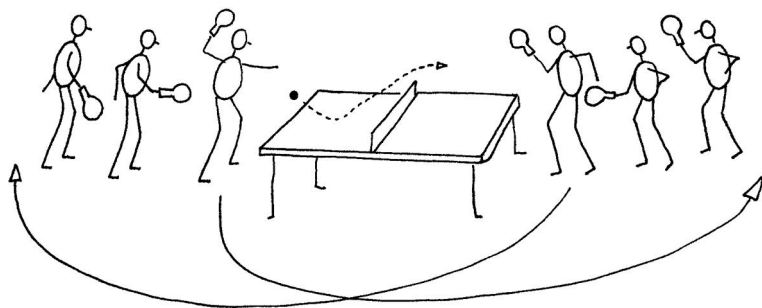


Joc de raquetes.

Un jugador fa de rei a un cantó de la xarxa i els altres jugadors es tornen per copejar a l'altre cantó. Qui li guanya 2 o 3 punts seguits al rei (segons s'estableixi) passarà a ser rei.



Joc: "La roda"



Joc de raquetes.

Es distribueixen els nens a les dues parts del camp de ping-pong en files.

El primer saca i canvia de camp.

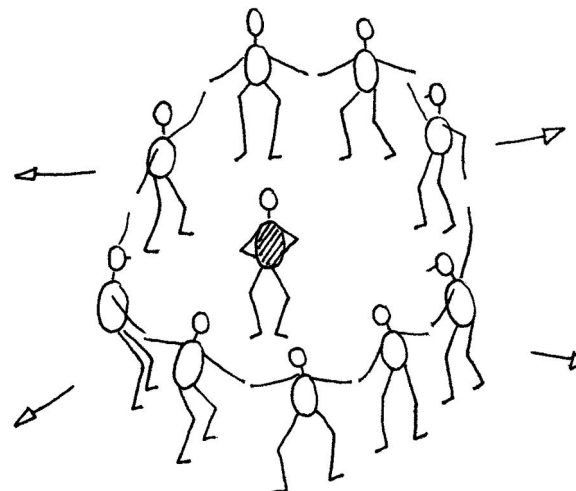
El primer del camp contrari passa la pilota i també canvia de camp.

Es juga seguit passant la pilota i canviant de camp, sempre girant en la mateixa direcció fins que un falla i queda eliminat.

Quan passa això es comença de nou.

Se segueix fins que només en queden dos, que juguen la final a ping-pong normal però a tres punts per conèixer el guanyador.

Joc: "El pal emmerdat"



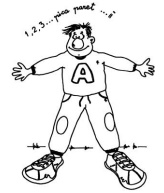
Joc de força.

Es col·loquen tots ben agafats en rotllana, menys un que fa de pal al centre.

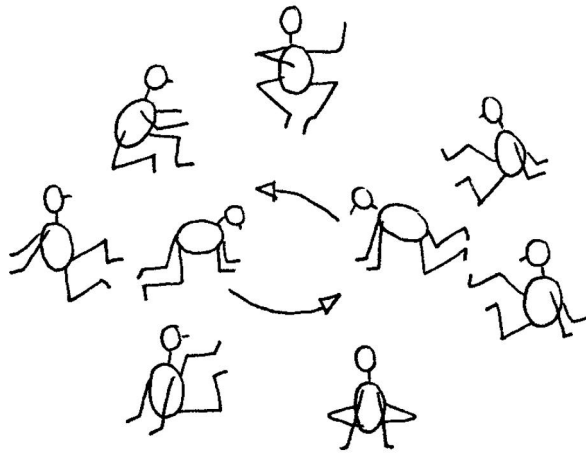
Al senyal tothom estira amb força per allunyar-se del pal "emmerdat".

Qui toqui el pal o es deixi anar de les mans queda eliminat.

Es juga fins que només quedin tres jugadors.



Joc: “El gat i el gos cecs al cercle”

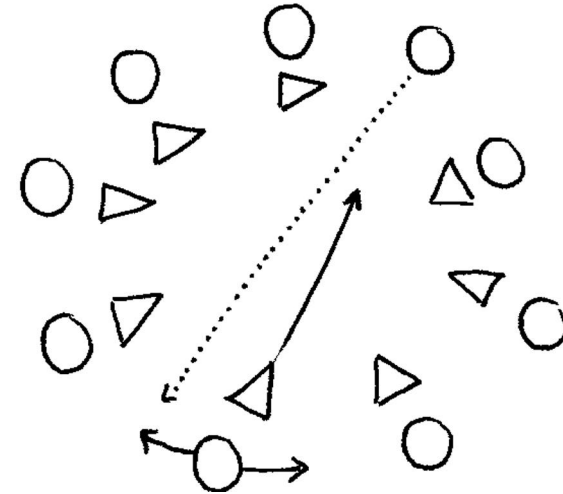


Tots asseguts en cercle limitant l'espai central on se situen dos jugadors amb els ulls tapats.

Un farà de gat i l'imitarà i l'altre farà de gos i perseguirà el gat.

Quan l'atrapi es canvien els jugadors.

Joc: “El solter *ligón*”



Els jugadors es col·loquen per parelles en dos cercles concèntrics.

Un jugador farà de solter que picarà l'ullet a un jugador del cercle interior.

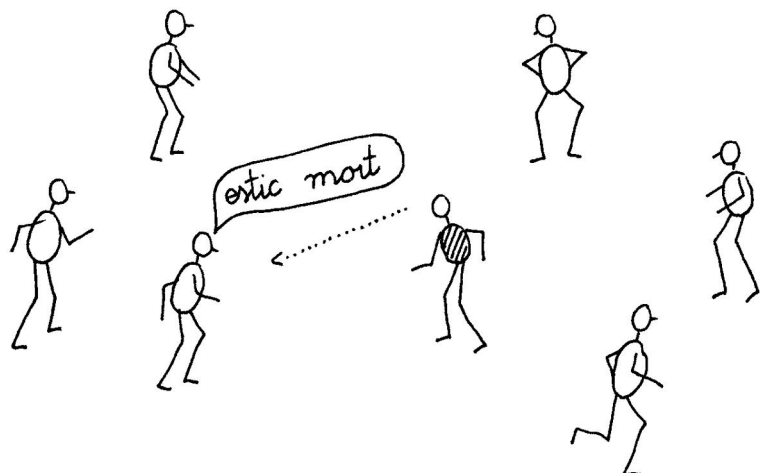
Aquest intentarà fugir del seu company de darrere i anar-se'n amb el solter.

Si ho aconsegueix el que queda sol, ara, és el solter.

Si el de darrere l'agafa abans de marxar, el solter ho torna a provar amb un altre company.



Joc: "L'assassí"



Lliurement es passegen els jugadors mentre un d'ells (prèviament designat en secret com l'assassí) intenta "matar" e les seves víctimes, picant-los l'ullet sense ser vist per ningú.

Els morts han de dir: "Estic mort" i deixar de passejar.

Si un jugador veu l'assassí o sospita d'algú, pot dir: "Sospito de (nom del nen)".

Si l'encerta es torna a començar el joc. Si falla queda eliminat.

NOTES:

Evidentment no estan tots els jocs possibles.

Aquest annex només pretén facilitar la utilització i comprensió de les Propostes Didàctiques en el seu apartat: "Activitats d'aprenentatge".

No hem volgut fer una extensa fitxa classificadora dels jocs. Tampoc estan col·locats en cap ordre preestablert.

Hi ha molts i bons llibres de jocs per poder consultar i ampliar aquesta llista.

Del que sí, n'estem segurs és que aquests jocs funcionen. Ens ho ha demostrat l'experiència en l'aplicació de les Propostes Didàctiques que us presentem.

Les explicacions corresponents als Jocs Populars i/o Tradicionals resten a disposició de tothom als arxius del Centre de Recursos de Granollers, ja que han estat explicats en altres publicacions, són prou coneguts i en cap cas en volem fer una adaptació pròpia que els pogués desvirtuar.

També hi ha força bibliografia àmplia i variada sobre aquests tipus de jocs.