

Llistat de Jocs Tradicionals

Joc 1: SALTAR A CORDA

La Barrejada: n'hi ha dos que fan voltar la corda. Els altres entren d'un en un a saltar la corda i cantant: "*a la barrejada qui no entra para*", i surten amb "*a la barrejada qui no surt ha perdut*". Si algú s'entrebanca amb la corda substitueix un dels que paren. Aquest joc ha de ser molt fluid, es a dir, la cançó no pot parar i, evidentment, qui salti ha de seguir la cançó sense perdre el ritme: no s'hi valen pauses.

Un i dos: n'hi ha dos que volten la corda i un tercer que la salta. En aquest cas qui entri tindrà molta feina perquè haurà de fer, sense deixar de saltar, el que la cançó diu:

*Un i dos la xarranca,
Un i dos a peu coix,
Un i dos la mà a l'aire,
Un i dos la mà a terra,
Un i dos braços en creu,
Un i dos mitja volta,
Un i dos "adiós" (surt).*

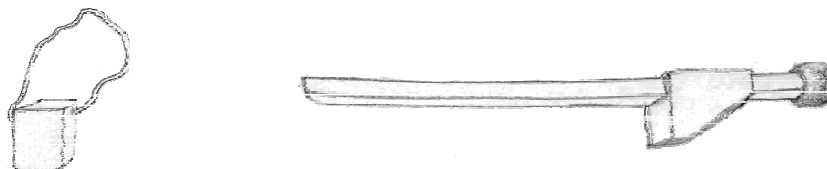
També utilitzarem cordes individuals per anar practicant.



Joc 2: CIRCUIT DE XANQUES

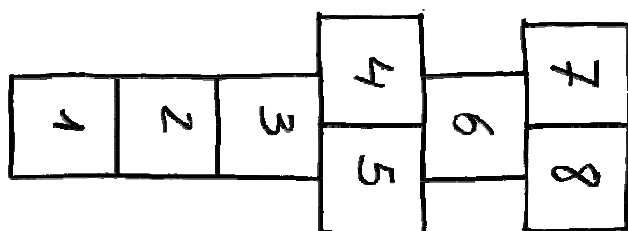
Els participants hauran de seguir un circuit utilitzant les xanques.

N'hi ha de corda i de pal. Les de corda es poden fer amb un taco de fusta, testos de plàstic o llaunes grosses i un cordill. Si les volem de pal es fàcil fer-les amb un llistó de fusta i un taco per a repenjar-hi el peu.



Joc 3: XARRANCA

Es un joc que combina punteria, equilibri i habilitat. Se n'han trobat multitud de variants arreu del món.



Per a jugar-hi haurem de dibuixar a terra la pista que es mostra a l'esquerre. Aleshores farem el següent: tirem la pedreta al primer quadre i es salta a peu coix tots els altres tret del que tingui la pedreta. Els

4-5 i 7-8 no es fan a peu coix sinó que es trepitjaran amb un peu a cada quadre. En arribar al 7-8 girem d'un bot i desfem el camí de la mateixa manera que l'hem fet però ara recollint la pedreta. Quan haguem acabat repetirem el joc tirant la pedra al segon quadre, al tercer, etc. Si fallem en la punteria de quadre tant en tirar la pedreta com en saltar passarem el torn al següent jugador.

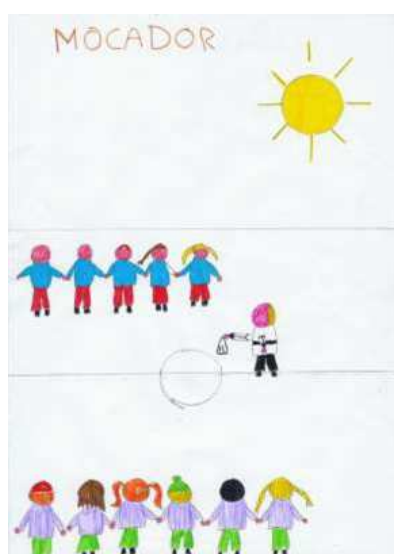
Joc 4: MOCADORET

Cal dos mocadors i dos equips amb igual nombre de jugadors/es. El terreny de joc ha de ser ample perquè hi puguin estar tots els participants.

Cadascun dels jugadors d'un i altre equip estan numerats. Al centre del terreny de joc se situa el director que té els 2 mocadors. Aquest diu 1 número que va a un color i un altre número que va a l'altre, i els/les nens/es de cada equip que el tinguin sortiran corrent cap al mocador del color que correspongui. Qui aconseguix agafar-lo abans, haurà de tornar al seu camp sense que el participant de l'altre equip l'agafi. Si ho aconseguix, punt pel seu equip, i al contrari, si l'adversari l'agafa, punt per aquest equip.

Quan un dels nens/es que van pel mocador passa la ratlla central abans que un dels dos l'agafi, és punt per l'altre. Si els dos participants agafen el mocador al mateix temps, l'hauran de deixar i esperar per tornar-lo a agafar.

Guanya l'equip que més punts fa.



Joc 5: LES MONGETES ENGANXOSES

2 o 3 jugadors la paren (portaran un mocador a la mà) i han d'intentar tocar la resta de nens/es. Per salvar-se es poden enganxar de 2 en 2 com si fossin mongetes de la sopa. Si s'equivoquen i s'enganxen 3, el que para pot tocar-los. No podem estar tota l'estona enganxats ni repetir amb el mateix jugador quan em vulgui tornar a enganxar per salvar-me. Si em toquen, agafaré el mocador i passaré a parar-la.



Joc 6: UN, DOS, TRES, PICA PARET

Un dels jugadors para i es posa d'esquena a la paret. La resta de participants a una certa distància i darrera d'una ratlla marcada al terra.

El joc comença quan el que la para, d'esquenes a la resta de jugadors i cara a la paret, pronuncia la frase "un, dos, tres, pica paret" més o menys ràpid i es gira ràpidament quan acaba. La resta de participants poden avançar mentre el jugador diu la frase, però han de quedar-se totalment immòbils quan aquest es gira i els mira. Si veu a qualsevol moure's, el que ha estat vist ha de tornar al punt d'inici.

El joc acaba quan un dels jugadors aconsegueix arribar fins a la paret on està situat el jugador que la para sense que sigui vist. Aquest serà el que la parerà tot seguit.



Joc 7: CIRCUIT DE XAPES

Els jugadors/es intenten fer arribar la xapa a la meta sense que se'n vagi fora de les ratlles marcades al circuit. Cada persona col·loca la seva xapa a la línia de sortida i colpejant la xapa amb les ungles dels dits haurà de fer el recorregut. Sempre respectarem l'ordre establert alhora de colpejar la xapa. Si la xapa se surt del circuit, el llançament serà nul i es tornarà a col·locar allà on estava i passant el torn. Guanyarà el primer que arribi a la meta.



Joc 8: PICA MANS

Primer de tot sortejaem el torn de "picar" o el d'esperar amb la mà estesa.

Tots els membres d'un equip es col·locaran amb una mà estesa i de cara mentre un membre de l'altre equip s'hi acostarà i anirà passant la seva mà suaument per damunt de la mà de cadascun dels components de l'altre equip fins que li sembli oportú de "picar" la mà d'un jugador/a. En aquest moment començarà a córrer fins la ratlla dels seu equip mentre que el/la jugador/a de l'equip contrari a qui ha picat la mà surt corrents darrera de qui li ha "picat" per agafar-lo. Si l'atrapa, queda eliminat/da, si no, queda eliminat el perseguidor.

Continua el joc invertint els papers entre els equips.

Farem 2 partides paral·leles.



Joc 9: CURSA DE SACS

Els participants faran curses o seguiran un circuit delimitat, utilitzant els sacs. S'hauran de ficar dins ells i agafant-lo amb les dues mans avançaran saltant a peus junts.



Joc 10: PEUS QUIETS

Un nen/a té la pilota i la llança a l'aire, dient al mateix temps un número (cada jugador se li assignarà un número), el qual ha d'intentar agafar la pilota el més aviat possible i dir: "PEUS QUIETS" (la resta de participants es paren), fer 3 passes i intentar tocar amb la pilota el que tingui més a prop. No obstant això, si al llançar la pilota a l'aire, el que ha estat nomenat la pot agafar abans que caigui a terra, la pot tornar a llançar i dir un altre nom i/o número.

Cada cop que et toca la pilota passes per un estadi diferent: ferit, greu i mort. Es pot esquivar el llançament sense moure els peus.

