

GUIA DELS JOCs DE SEMPRE



ÍNDEX

- 1** El Sambori
- 2** El joc de la cadira
- 3** El pilla-pilla
- 4** La carrera de sacs
- 5** La pilota presonera
- 6** Les bales
- 7** Botar a la corda
- 8** La baldufa
- 9** Pilota valenciana
- 10** El joc del mocador

EL SAMBORI

Materials

Guix per a dibuixar caselles en el sòl i una pedra xicoteta.

Com preparar el joc

Dibuixem en el sòl la figura del **sambori**, formada per caselles numerades de l'1 al 10.

És important que **cada casella siga prou gran** perquè els jugadors puguem recolzar els peus i botar amb comoditat.

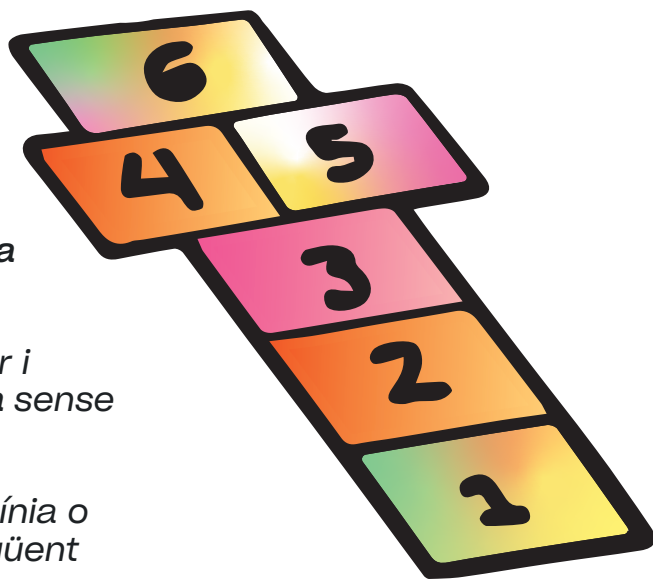


Com es juga

El primer jugador llança la pedra sobre la casella número 1, procurant que caiga dins **sense tocar les línies**. Després recorre el tauler botant a **peu coix** en les caselles **individuals** i amb els **dos peus** en les **caselles dobles**, sempre evitant la casella on està la pedra.

En arribar a la casella número 10, ha de girar i tornar pel mateix camí, **arreplegant la pedra** sense perdre l'equilibri ni xafar les línies.

Si falla (perquè la pedra cau fora, toca una línia o perd l'equilibri), **acaba el seu torn** i en la següent ronda haurà de repetir la mateixa casella.



Objetiu del joc

Guanyarà el jugador que aconseguisca **completar tot el recorregut**, llançant la pedra i superant amb èxit totes les caselles de l'1 al 10.

EL JOC DE LA CADIRA

Materials

Cadires i música.

Com preparar el joc

Col·loquem les cadires en cercle, mirant cap a fora.

(La quantitat de cadires ha de ser una menys que el nombre de jugadors)

Com es juga

Tots els jugadors es posen drets al voltant de les cadires i, quan la música comença, han de **caminar o ballar** al voltant del cercle. Quan **la música es deté** de manera inesperada, cada jugador ha d'**asseure's ràpidament** en una cadira; qui es quede sense cadira queda eliminat. Després de cada ronda es retira una cadira i el joc torna a començar.

Objectiu del joc

El guanyador serà l'últim jugador que aconseguisca asseure's en l'última cadira disponible.



EL PiLLA-PiLLA

Materials

Jupetí.

Com es juga

Es tria el primer perseguidor, que haurà de col·locar-se el jupetí per a diferenciar-se de la resta dels jugadors. El perseguidor corre darrere dels altres intentant atrapar-los tocant-los amb la mà, mentre la resta corre, esquiva i es mou amb rapidesa per a evitar ser atrapats.

Quan el perseguidor aconseguix tocar algú, eixe jugador es convertix en el nou perseguidor i ha de col·locar-se el jupetí, mentre que el perseguidor anterior passa a formar part del grup que fuig.

Objectiu del joc

Mantindre's sense ser atrapat durant el màxim de temps possible.



LA CARRERA DE SACS

Materials

Sacs i precinte per a marcar la línia d'eixida i la meta.

Com es juga

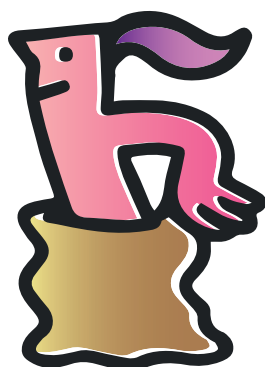
Cada jugador es col·loca **dins d'un sac**, posant els dos peus fins al fons i subjectant-lo amb les mans a l'altura de la cintura.

Tots es col·loquen darrere de la línia d'eixida i, al senyal, **avancen fent bots amb els peus junts, sempre amb les cames dins del sac**. Durant la carrera, si algú cau, ha d'alçar-se i continuar des del mateix lloc.



Objectiu del joc

Ser el primer a arribar a la meta botant dins del sac, sense fer trampa ni eixir dels límits.



LA PILOTA PRESONERA

Materials

Una pilota d'espuma o blaneta.

Com preparar el joc

Dividim el camp o pati en **dues meitats iguals**, separades per una línia central, i formem **dos equips** col·locant cada un en el seu costat.

Com es juga

Els dos equips s'han de llançar la pilota amb la intenció de colpejar un jugador de l'equip contrari per a enviar-lo a la "zona de presoners". Hi ha diferents maneres de convertir-se en presoner:

Per colp: si un jugador rep un colp de pilota i aquesta toca el sòl, ha de dirigir-se a la zona de presoners, situada darrere del camp rival.

Per captura: si un jugador atrapa en l'aire una pilota llançada pel rival, el llançador queda eliminat i la pilota passa a l'equip que l'ha capturada.

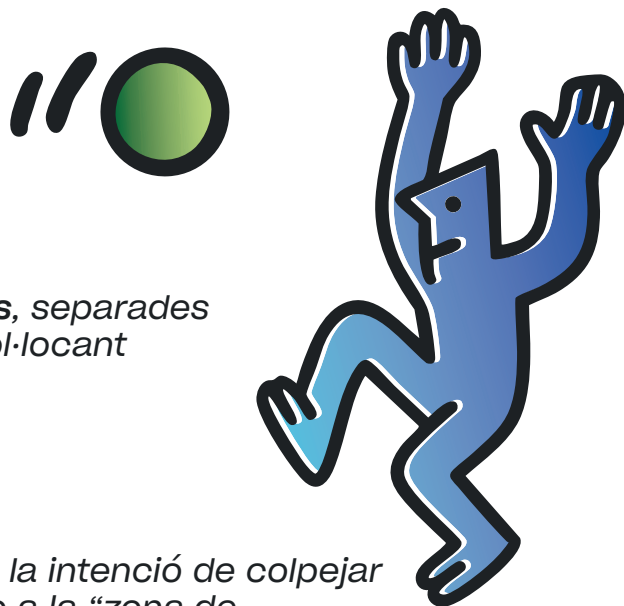
Colp fallit: si un jugador és colpejat però aconsegueix atrapar la pilota abans que caiga, el que va llançar queda eliminat.

El rescat

Ser presoner no significa quedar-se fora del joc; un company pot **alliberar-te si atrapa una pilota llançada per l'equip contrari**. També hi ha variants en què el rescat ocorre si un presoner aconsegueix **colpejar un rival des de la presó**, segons les regles acordades a l'inici.

Objectiu del joc

Guanya l'equip que aconsegueixca eliminar a tots els jugadors rivals.



LES BALES

Materials

Bales.

Com preparar el joc

Fem un **xicotet clot** o forat en el sòl, que servirà com a objectiu. I marquem una **línia de llançament** a una certa distància del clot, des d'on els jugadors llançaran les seues bales.

Com es juga

Per torns, cada jugador llança les seues bales intentant que caiguen dins del clot.

Es pot jugar diverses rondes, sumant les bales que cada jugador aconseguisca introduir.

Objectiu del joc

Ser el jugador que aconseguisca introduir més bales en el clot.



BOTAR A LA CORDA

Materials

Una corda llarga i aprendre's la cançó.

Com es juga

Dos jugadors **subjecten la corda pels extrems**, girant-la de manera que passe per damunt de qui salta.

Un altre jugador es col·loca **al centre** per a **saltar al ritme de la cançó**.

Cada vegada que es diu la paraula "leré" en la cançó, el xiquet que salta ha d'**acatxar-se** mentre la corda s'eleva **el més alt possible**.

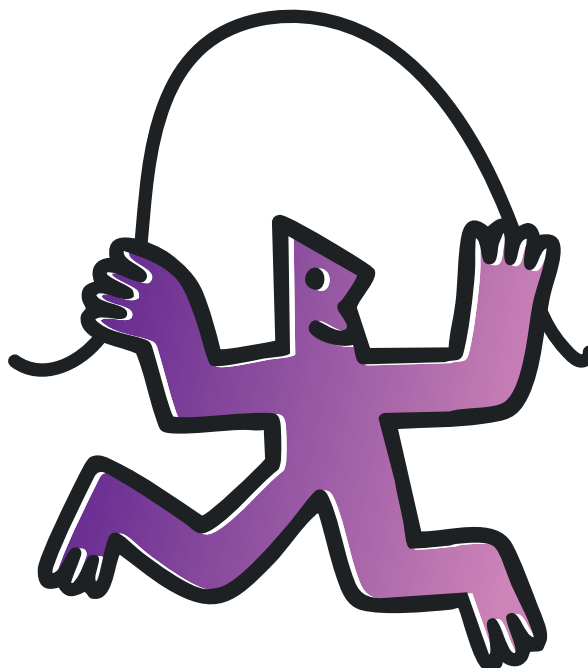
El joc continua seguint la cançó i el ritme, combinant salts i acatxades.

* Lletra de la cançó utilitzant el nom de María com a exemple:

El cocherito, leré
me dijo a noche, leré,
que si quería, leré
montar en coche, leré.
Y yo le dije, leré
con gran salero, leré
no quiero coche, leré
que me mareo, leré.
El nombre de María
que cinco letras tiene:
la M, la A, la R, la I, la A
MA-RÍ-A"

Objectiu del joc

Botar sense enganxar-se en la corda, desenvolupant coordinació i reflexos de manera divertida.



LA BALDUFÀ

Materials

Baldufa i corda per a enrotllar la baldufa.

Com es juga

Enrotllem la corda **al voltant de la baldufa**, començant des de la punta i girant cap amunt, deixant un extrem lliure per a subjectar-lo amb la mà. Sostenint la baldufa, **tirem de la corda** amb un moviment ràpid i ferm, deixant que la baldufa caiga a terra. L'objectiu és aconseguir que la baldufa gire sobre si mateixa el major temps possible **sense caure**.

Tots els jugadors poden llançar la seua baldufa, **intentant superar el temps de gir dels altres**.

Objectiu del joc

Fer que la baldufa gire el major temps possible;
gana el jugador la baldufa del qual es mantinga girant més temps.



PILOTA VALENCIANA

Materials

Una pilota xicoteta i uns guants anomenats raspall.

Com es juga

Abans de començar, els jugadors han de triar l'estil de joc, ja que existixen dues modalitats principals:

Estil directe

Dos equips s'enfronten llançant-se la pilota d'un costat a l'altre del terreny amb l'objectiu d'enviar la pilota a l'extrem contrari de manera que l'equip rival no puga retornar-la.



Estil indirecte

Dos equips colpegen la pilota contra un mur o paret, utilitzant el rebot per a continuar el joc. El ritme del joc el marca la forma en què la pilota rebota.

Sistema de puntuació

15, 30, val i joc. Cada equip suma punts quan el rival no aconseguix retornar la pilota segons les regles de l'estil triat.

Objectiu del joc

Guanyar el partit aconseguint **més punts** que l'equip contrari, ja siga **evitant que retornen la pilota** (estil directe) o **controlant els rebots correctament** (estil indirecte).



EL JOC DEL MOCADOR

Materials

Un mocador.

Com preparar el joc

Formem dos equips amb igual nombre de jugadors i assignem un número a cada integrant. Cada jugador de l'equip A queda aparellat amb el de l'equip B que tinga el mateix número.

Com es juga

Els equips es col·loquen en extrems oposats del camp, mentre que un jugador extra o "jutge" es col·loca al centre **sostenint el mocador**.

En cada ronda, el jutge anuncia un número en veu alta. Els jugadors amb eixe número **han de córrer cap al centre per a agafar el mocador**. El jugador que aconseguisca prendre el mocador **ha de tornar corrent a la seua base**, mentre el seu oponent intenta tocar-lo **abans** que arribe.

Puntuació

Si el jugador amb el mocador **arriba a la seua base sense ser tocat**, el seu equip guanya un punt; **si és tocat abans d'arribar, el punt va a l'equip contrari**. Es repeteix el procés fins que s'hagen anomenat tots els números.

Objectiu del joc

Guanyar el major nombre de punts capturant el mocador i arribar a la base sense ser tocat pel rival.

