


JOC DE TAULA:	BILLAR JAPONÈS	Codi	BDR-JH001
----------------------	-----------------------	-------------	-----------

Número de participants
2 o més jugadors
Edat recomanada
A partir de 6 anys
Espai i requisits tècnics
<ul style="list-style-type: none"> Una taula on es pugui ficar el tauler
Material
<ul style="list-style-type: none"> 1 tauler de fusta de 125 x 35 cm. amb una rampa de llançament i 10 forats 1 capsa de plàstic amb 10 boles de fusta 1 full d'instruccions

Durada partida
20 minuts aprox.
Fotografia / Esquema


Objectiu del joc
L'objectiu del joc és el d'aconseguir la màxima puntuació deixant lliscar des de la rampa de llançament, d'una en una, totes les 10 boles intentant fer-les entrar en 10 forats del tauler.

Procedència, història, contextualització...
Joc d'habilitat tradicional francès que va ser molt popular durant la primera meitat del segle XX. És un joc derivat del Joc de la Bagatelle que, al seu temps, es derivava del joc "Trou-Madame", un joc del segle XVI.
Els anglesos hi van introduir alguns canvis, com ara inclinar el tauler i incloure-hi un mecanisme de llançament de les boles, i el van anomenar Tívoli. Aquest joc va donar lloc, després de la segona guerra mundial, a les populars màquines anomenades Flipper ("milloncete")

Funcionament / Regles
L'objectiu del joc és el d'aconseguir la màxima puntuació deixant lliscar des de la rampa de llançament, d'una en una, totes les 10 boles intentant fer-les entrar en 10 forats del tauler.
El joc es desenvolupa en dues sèries de llançament per a cada jugador.
<ul style="list-style-type: none"> 1ª sèrie. El jugador 1 tira d'una en una totes les seves 10 boles. Un cop acabada la 1ª sèrie, es recullen totes les boles que no han entrat a cap forat. 2ª sèrie. El jugador 1 torna a llançar totes les boles recollides després de la primera sèrie. Un cop acabada la 2a sèrie, es fa el recompte de punts.
Un cop s'ha fet el recompte de punts del jugador 1, serà el torn del jugador 2, que farà les tres sèries de llançaments, i després el 3, etc.
Guanya el jugador que ha obtingut la màxima puntuació.



○ 100 punts

● 50 punts

● 25 punts

● 10 punts

Informació dinamització

Valor pedagògic

Observacions i recomanacions per a la dinamització

Informació complementària