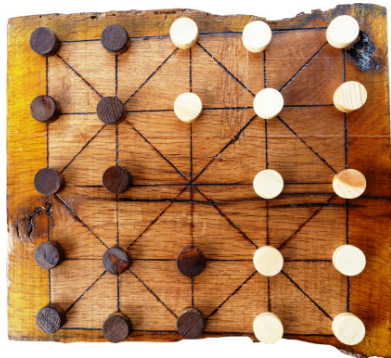


JOC DE TAULA: ALQUERC

Número de participants
2 participants
Edat recomanada
A partir de 10 anys
Espai i requisits tècnics
<ul style="list-style-type: none"> • Una taula i cadires
Material
<ul style="list-style-type: none"> • 1 tauler • 12 fitxes blanques • 12 fitxes negres • full d'instruccions

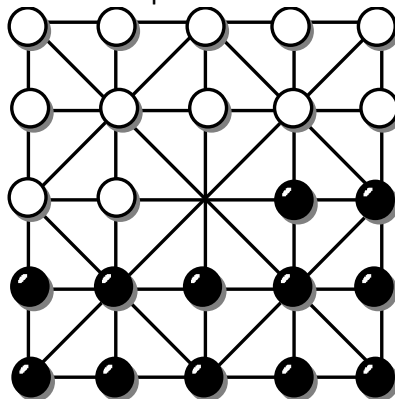
Durada partida
20 minuts aprox.
Fotografia / Esquema


Objectiu del joc
Eliminar totes les fitxes del contrincant/a.

Procedència, història, contextualització...
<p>L'alquerque és un joc procedent de l'antic Egipte i de l'Orient Mitjà. S'ha trobat un diagrama d'aquest joc en una de les lloses del sostre del temple de Kurna (Egipte), construït cap a l'any 1400 a. de C.</p> <p>Els àrabs el denominaven el-quirkat i en consten referències en el llibre <i>Kitab-al-Aghani</i>, escrit el segle X. Durant l'ocupació musulmana de la península Ibèrica, els àrabs hi van introduir aquest joc, que es va anomenar alquerque, paraula castellana també de procedència àrab.</p> <p>En el <i>Gran libro de los juegos</i> d'Alfons X, el Savi, escrit l'any 1283, es descriu aquest joc i s'hi mostra una il·lustració on es veuen dos cavallers acompanyats dels seus assessors jugant a aquest joc.</p> <p>En algunes pedres del claustre de l'església de Nossa Senhora da Oliveira –Nostra Senyora de l'Oliviera- de Guimarães –Portugal- s'hi poden trobar taulers d'alquerque esculpits. En aquest claustre del segle XIII, els monjos, segurament, passaven les seves estones lliures jugant a aquest joc.</p> <p>Amb el nom d'alquerque també es coneix tota la família de jocs amb un funcionament semblant: en tots ells l'objectiu final és eliminar les fitxes del contrari, però el tauler, el nombre de fitxes i la seva posició inicial són diferents.</p>

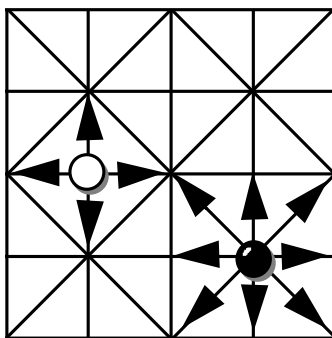
Funcionament / Regles

Al començament de la partida les fitxes es col·loquen tal com mostra la figura.

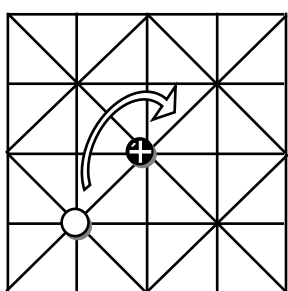


Durant el joc es van alternant les tirades dels dos jugadors.

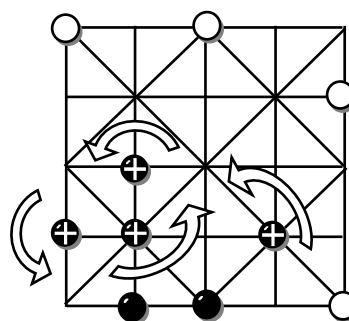
Les fitxes es poden moure a un espai del costat que estigui buit, i es permeten els desplaçaments horitzontals, verticals i seguint les diagonals marcades en el tauler, tant avançant com retrocedint.



Quan una fitxa contrària ocupa una intersecció adjacent i la del darrere està desocupada, es pot saltar per sobre de la fitxa i capturar-la. Com en les dames, les fitxes capturades no tornen a jugar. Si és possible, es pot fer una sèrie de salts seguits, fins i tot canviant de direcció.



⊕ *Fitxa negra eliminada*



⊕ *Fitxes negres eliminades en una mateixa jugada*

Quan una fitxa té possibilitats de capturar fitxes adversàries i no ho fa, el jugador contrari la "bufa", treu aquesta fitxa del tauler i queda eliminada.

El guanyador és el primer que aconsegueix eliminar totes les fitxes contràries. Es pot donar la situació d'acabar en taules.



Informació dinamització**Valor pedagògic****Observacions i recomanacions per a la dinamització****Informació complementària**

JOC DE TAULA:	BAGH CHAL	
----------------------	------------------	--

Número de participants
2 participants
Edat recomanada
A partir de 10 anys
Espai i requisits tècnics
<ul style="list-style-type: none"> • Espai còmode per jugar-hi (taula, cadires...)
Material
<ul style="list-style-type: none"> • un tauler com el de l'alquerc, de 4 x 4 caselles, que configura un total de 25 interseccions, i on hi ha marcades, també, algunes diagonals. • 4 tigres (fitxes negres) • 20 cabres (fitxes blanques)

Durada partida
20 minuts aprox.
Fotografia / Esquema

Exemple d'una versió del joc

Objectiu del joc
Els tigres guanyen si aconsegueixen capturar cinc cabres. En canvi aquestes guanyen si aconsegueixen immobilitzar els quatre tigres.

Procedència, història, contextualització...
El Bagh Chal està considerat el joc nacional de Nepal. El seu nom significa " <i>el tigre es mou</i> " en nepalès. És un joc de cacera per a dos jugadors, on un juga amb els tigres i l'altre amb les cabres. Els dos jugadors tenen un nombre diferent de peces, unes posicions d'inici i unes condicions per guanyar, també, diferents.

Funcionament / Regles
Els quatre tigres es posen, d'entrada, ocupant les quatre cantonades. Un cop posats, comença el joc.
El primer a jugar és el jugador que mou les cabres que posa una de les seves cabres en qualsevol de les interseccions buides del tauler. A continuació el jugador que mou els tigres mou un dels seus tigres d'un punt a un punt adjacent, seguint qualsevol de les línies marcades al tauler. I així successivament, fins que s'han posat en joc les 20 cabres. A partir d'aquí, el jugador que mou les cabres, a cada torn, en mourà una, respectant les mateixes normes de moviments que els tigres.
Si en el seu torn un tigre pot capturar una cabra, ho ha de fer. Com a l'alquerc, ho fa saltant per sobre d'una cabra i anant a parar a la casella del darrera que, a la força, ha d'estar lliure. La cabra capturada es retira del joc.
Les cabres no poden capturar tigres, només poden moure's intentant d'immobilitzar-los.

Informació dinamització



Valor pedagògic

Observacions i recomanacions per a la dinamització

Informació complementària


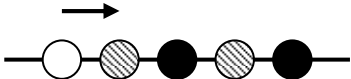
JOC DE TAULA:	FANORANA	
----------------------	-----------------	--

Número de participants
2 participants
Edat recomanada
A partir de 10 anys
Espai i requisits tècnics
<ul style="list-style-type: none"> Espai còmode per jugar-hi (taula, cadires...)
Material
<ul style="list-style-type: none"> Un tauler amb 45 caselles 22 Peces d'un color 22 Peces d'un altre

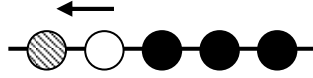
Durada partida
20/25 minuts aprox.
Fotografia / Esquema


Objectiu del joc
L'objectiu del joc és el de capturar totes les peces del contrari/a. "aspirant-los" o "picant-los".

Procedència, història, contextualització...
<p>Nascut al s.XVII (segle 17d.C.) Aquest joc és avui en dia el joc nacional de Madagascar. El tauler representa un doble <i>alquerque</i> però la manera de capturar les fitxes és tant diferent que la influència àrab no ens sembla gaire evident. Així i per comparació a altres jocs de Madagascar que utilitzen una manera semblant de "menjar" peces, podríem dir que és una invenció local. Aquest joc ha jugat un paper important dins els ritus de Madagascar i sembla que havia estat envoltats de virtuts divinatoryes. En 1885, quan els francesos van conquerir la capital, la reina Ranavalona III donant més confiança als resultats d'una partida de Fanorana que als seus caps militars, va determinar que el resultat de la partida determinaria l'estratègia militar a seguir. Error, doncs l'illa va caure en mans franceses que van abolir la monarquia. La reina va passar la resta de la seva vida a l'exili.</p>

Funcionament / Regles
<p>Hi ha 2 maneres de capturar una o varies fitxes de l'adversari.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Picar" : acostant una fitxa pròpia vers una casella lliure davant d'una o varies fitxes de l'adversari" <p>Cas 1</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><i>Aquí les tres peces negres són "picades"</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Per tant son les blanques que se les emporten</i></p> <p>Cas 2</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><i>Aquí les peces blanques només capturen una fitxa negra</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Perquè l'altre està separada per un espai buit.</i></p>

- **“Aspirar”**: allunyem la fitxa d'una o més fitxes de l'adversari en direcció a un espai buit situat al seu darrera



*Aquí les tres peces negres són aspirades per les blanques
El cas 2 també és vàlid per l'aspiració.*

Cada jugador/a al seu torn de joc desplaça una peça cap a una casella buida situada al seu costat (no es pot moure per exemple de dos punts).

Si fem una captura, podem tornar a jugar **amb la mateixa peça** a condició:

- Que canviem de direcció a cada nou desplaçament
- Que no passem dues vegades pel mateix punt mentre duri el torn de joc

Quan no es poden realitzar més captures amb la mateixa fitxa s'acaba el nostre torn.

Tota captura possible ha de ser feta obligatòriament.

Si un jugador no fa una captura possible, el seu adversari/a li retira la peça que l'hauria d'haver fet.

Quan no hi ha cap captura possible, avancem d'una casella la fitxa que vulguem.

Quan un moviment permet realitzar els dos tipus de captura: picar i aspirar, hem de triar la captura que ens aportarà més peces contràries. En cas d'igualtat de nombre, triem lliurement una de les dues captures.

La partida s'acaba quan un jugador no té més peces sobre el taulell de joc, per tant el seu company de joc guanya.

Informació dinamització

Valor pedagògic

--

Observacions i recomanacions per a la dinamització

--

Informació complementària

--

JOC DE TAULA: PULUC
Número de participants

2 participants

Edat recomanada

A partir de 10 anys

Espai i requisits tècnics

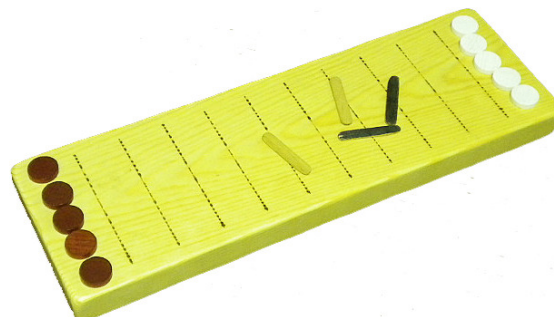
- Espai còmode per jugar-hi (taula, cadires...)

Material

- 1 Tauler d'onze caselles
- 5 Fitxes d'un color
- 5 Fitxes d'un altre.
- 4 Daus de dues cares (una cara fosca i un altra de clara)

Durada partida

15 minuts aprox.

Fotografia / Esquema

Objectiu del joc

L'objectiu el joc és ser el primer en capturar o bloquejar totes les peces de l'adversari/ària.

Procedència, història, contextualització...

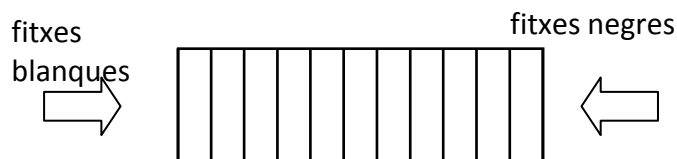
El *puluc* és un joc dels indis Ketchi que viuen als altiplans de Guatemala i que són descendents directes dels maia. El tauler de joc és ben peculiar: 10 panotxes de blat de moro alineades que delimiten 11 caselles de joc. En comptes de daus s'utilitzaven grans de blat de moro amb una cara pintada.

Funcionament / Regles

Per tal de fer avançar les fitxes, en el joc original s'utilitzen quatre llistons, amb una cara blanca plana i l'altra negra amb forma arrodonida. Les puntuacions que s'obtenen en llançar els palets són:

Una cara blanca cap amunt	1
Dues cares blanques cap amunt	2
Tres cares blanques cap amunt	3
Quatre cares blanques cap amunt	4
Cap cara blanca	5

Comença un jugador tirant els daus, i introdueix una fitxa al tauler, avançant de dreta a esquerra tants punts com ha obtingut en la tirada. Al seu torn, el segon jugador introdueix una de les seves fitxes, però per l'altre extrem del tauler, i avançant d'esquerra a dreta. Alternativament els dos jugadors fan les seves jugades. En la següent jugada es poden moure les fitxes que ja estan al tauler o introduir-ne de noves. Es poden introduir tantes les fitxes com es vulgui.





banc de recursos

BANC DE RECURSOS

Cod.:FR-BDR-04

Fitxa Jocs de taula d'Arreu del Món 1

Rev.:00-MAI-14

Pàg.:2 de 2

Informació dinamització

Valor pedagògic

--

Observacions i recomanacions per a la dinamització

--

Informació complementària

--

JOC DE TAULA: TABLUT
Número de participants

2 participants

Edat recomanada

A partir de 10 anys

Espai i requisits tècnics

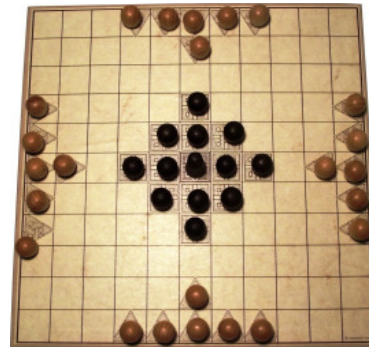
- Espai còmode per jugar-hi (taules i cadires)

Material

- un tauler format per una quadrícula de 9 x 9 caselles, amb cinc caselles reials: 1 castell central i 4 santuaris a les cantonades
- 16 fitxes blanques
- 8 fitxes negres
- 1 fitxa negra, més gran, que és el rei

Durada partida

20 minuts aprox.

Fotografia / Esquema

Objectiu del joc

Els suecs defensen el seu rei dels atacs dels moscovites. Si aquests darrers aconseguen capturar al rei suec hauran guanyat, mentre que si el rei pot arribar a un dels quatre santuaris, els suecs esdevindran guanyadors.

Procedència, història, contextualització...

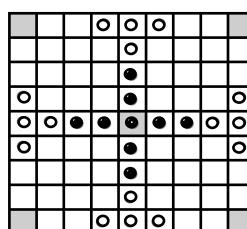
El tablut és un joc escandinau d'estratègia que deu els seus orígens a un antic joc víking: el *hnefatafl* (el joc del rei). Sembla que aquest darrer joc ja era practicat a l'Europa del nord durant l'edat del ferro. El naturalista suec Carl Linnaeus durant la seva estada a Lapònia al 1732, va veure jugar al Tablut i en va deixar les regles escrites. El joc recrea les lluites que es van produir entre suecs i els moscovites al segle XVII.

Funcionament / Regles

El tablut es diferencia d'altres jocs de taula pel fet que els dos equips tenen un nombre diferent de peces, unes posicions d'inici i unes condicions per guanyar, també, diferents.

Els suecs defensen el seu rei dels atacs dels moscovites. Si aquests darrers aconseguen capturar al rei suec hauran guanyat, mentre que si el rei pot arribar a un dels quatre santuaris, els suecs esdevindran guanyadors.

Les fitxes es col·loquen tal com mostra la figura. El rei se situa a la casella central (castell). Les fitxes blanques són les atacants i faran el primer moviment.



Caselles reials



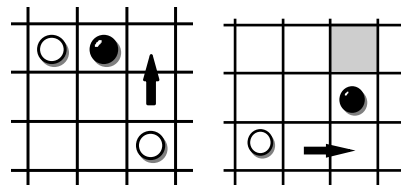
rei

Fitxa Joc de taula d'Arreu del Món I

Els jugadors mouen les seves fitxes alternativament. Totes les fitxes es mouen com la torre dels escacs: paral·lelament als costats del tauler -endavant, endarrere, dreta o esquerra, però mai en diagonal- tantes caselles com es vulgui, però sense poder passar mai per damunt de cap fitxa, pròpia o contrària.

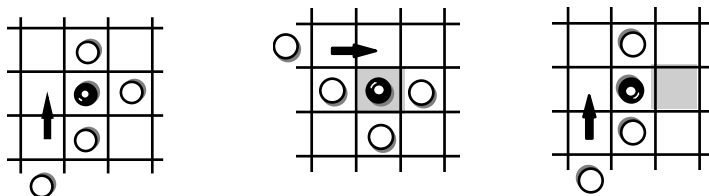
Les caselles reials (el castell i els quatre santuaris) només poden ser ocupades pel rei. A les altres peces se'ls permet passar per sobre del castell si no l'ocupa el rei.

Un jugador captura o mata una fitxa contrària quan l'envolta amb dues de les seves fitxes. També ho aconsegueix si l'acorralla entre una fitxa pròpia i una de les cinc caselles "prohibides" (els 4 santuaris i el castell) (veure dibuixos). En canvi, una fitxa no es considera capturada quan és el jugador que la mou, qui la situa voluntàriament entremig de dues fitxes adversàries. Les fitxes capturades es retiren del joc.



En certes ocasions, és possible matar no només una fitxa contrària sinó dues i fins i tot tres en un únic moviment. El rei pot fer aquestes maniobres igual que les altres fitxes.

Guanyen les blanques quan maten el rei. Al rei se'l mata quan s'aconsegueix encerclar-lo pels quatre costats. Una altra possibilitat és arraconar-lo contra la casella central i envoltar-lo amb tres fitxes contràries (veure dibuix).



Guanyen les negres quan el rei aconsegueix escapar fins a una de les 4 caselles de les cantonades.

Informació dinamització

Valor pedagògic

--

Observacions i recomanacions per a la dinamització

--

Informació complementària

--