



# JOCS D'ARREU

Una proposta per a treballar la interculturalitat



**5** CL COL·LECCIÓ LLEURE







**5x10**  
**JOCS D'ARREU**  
Una proposta per a treballar la interculturalitat



**el cae**

Autor

**Jordi Lorente**

Col·laboradors

**Ester Perramon, Club del joc (equip del CAE format per Rosa Soler, Montse Masden, Carme Cruz, Àngels Castellà, Jordi Lorente, Manel Justícia, Elena Magem, Jordi Santamaria i Jordi Sala).**

Il·lustracions

**Manel Justícia**

Coordinació

**Maria del Mar Quintana**

Correcció

**Servei Local de Català de Manresa**

Disseny

**lafactoria@serveisgrafics.com**

Edita

**CAE, formació i serveis socioculturals**

Plaça del Mil·lenni, s/n. 08240 Manresa

Web: [www.elcae.org](http://www.elcae.org)

Impressió

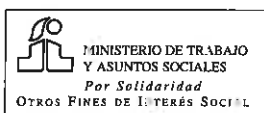
**Winihard Gràfics, S.L.**

Av. del Prat, s/n. Pol. industrial, 08180 Moià

Dipòsit legal

**B.48468-2002**

Amb el suport de:



# Índex

<b>I</b> ntroducció .....	4
<b>M</b> apa de situació dels jocs.....	6
<b>À</b> frica .....	8
<i>Kbaiba</i> .....	8
<i>Jansa Ibúhesh</i> .....	9
Gossos i xacals .....	10
<i>Keeto</i> .....	11
<i>Kivoroketi</i> .....	12
Les serps .....	13
<i>Mbube, mbube</i> .....	14
La gallina i el lleopard .....	15
<i>Doss</i> .....	16
<i>Nte-to</i> .....	17
<b>A</b> mèrica .....	18
<i>Mush-mush</i> .....	18
Rebot de cul .....	19
Doble pilota .....	20
Salsitxes .....	21
<i>U'u Mai'a</i> .....	22
El panalito .....	23
<i>T'achéti</i> .....	24
<i>Pukic</i> .....	25
<i>La: ol'itas</i> .....	26
<i>La ratorra</i> .....	27
<b>A</b> sia .....	28
Cinc camins .....	28
<i>Poong Choo Kee</i> .....	29
<i>Darumaotoshi</i> .....	30
Patintero .....	31
<i>E-guar fuk'ib'ai</i> .....	32
<i>Seg'al: raga</i> .....	33
<i>Kabaddi</i> .....	34
<i>Macóba macóba bhy'aguso</i> .....	35
<i>Ehe ceen'ak'ot</i> .....	36
<i>Mai'ot</i> .....	37
<b>E</b> uropa .....	38
Jugar a noms .....	38
<i>Juan de las cadenas</i> .....	39
<i>Chambot</i> .....	40
Set pedres .....	41
Òs i guardià .....	42
<i>Kickery</i> .....	43
El cap del gegant .....	44
<i>Caraway</i> .....	45
El caminet ( <i>ii'otto'o</i> ) .....	46
<i>Regina, regina bella</i> .....	47
<b>O</b> ceania .....	48
<i>Gorri</i> .....	48
<i>Yaaljibutti</i> .....	49
<i>Kee'an</i> .....	50
<i>Keenta:</i> .....	51
<i>Wok ra'i wok</i> .....	52
<i>Ver ver aras lan'a</i> .....	53
<i>Gemo</i> .....	54
<i>Poi rakau</i> .....	55
<i>M:: torere</i> .....	56
<i>Hipisi:</i> .....	57
<b>F</b> onts d'informació .....	58
<b>Í</b> ndex per tipus de joc .....	59

# Introducció

**U**s presentem un nou volum de la col·lecció Lleure. Precedit per títols com *3 Jocs esportius amb valors educatius*, *Malabars per a tothom* o *Jocs per aire*, en aquesta nova publicació tornem a la temàtica del primer volum *Jocs i tallers per treballar la interculturalitat*. Es tracta d'una nova proposta per treballar la interculturalitat. Aquesta vegada ho fem només per mitjà de jocs. *5 x 10 jocs d'arreu* és un recull de 50 jocs populars ubicats als cinc continents. El nostre propòsit no és únicament donar a conèixer nous recursos per utilitzar en el temps lliure sinó oferir-vos elements per treballar un valor tan necessari com és l'acceptació d'altres cultures i l'experiència positiva de conviure amb aquesta riquesa.

És una realitat cada vegada més evident la diversitat dins la nostra societat. Així mateix, també són una realitat les dificultats que sorgeixen de la convivència en el dia a dia. Cal que tots plegats fem un esforç i aprenguem a enriquir-nos amb aquesta diversitat cultural. Així, només així, podrem aprofitar tots els avantatges que ens ofereix.

No és fàcil, però, el món del **lleure**, podem afegir un granet de sorra. Partint de la mateixa fita, treballar la interculturalitat, les diferències respecte del primer volum i d'altres repertoris es basen en tres aspectes ja meditats *a priori*:

- Exhaustivitat i mateix pes per a tots els continents
- Exclusivitat quant al contingut, **jocs**, evidenciant la varietat d'experiències que des d'un epígraf com el de *joc popular o tradicional* es poden obtenir.
- Aportar contingut i rerefons de caire educatiu.

Volíem, en primer lloc, donar el mateix pes a tots cinc continents. Perseguir aquest objectiu ens ha ajudat a centrar-nos, seleccionant i destriant tot allò que, malgrat la seva validesa, desequilibrava els jocs cap a un continent o un altre. D'acord amb aquesta primera premissa i la segona condició (ser un joc popular o tradicional), dins del mateix continent s'escollien els jocs a partir de dos aspectes: la diversitat geogràfica i la diversitat en la tipologia de jocs. La diversitat geogràfica ens ha fet optar per una presentació i una ordenació dels jocs en forma de ruta. La diversitat en la tipologia ens dona l'opció de presentar el repertori de jocs a partir dels criteris de

classificació que més endavant comentarem. I, en darrer lloc, hem pretès, deixant a part les dades tècniques i pràctiques de cada joc, que dins de cada continent també hi poguéssim trobar aspectes didàctics, educatius i de complement. A tall de mostra podem dir que, si bé parlem de 50 jocs, en realitat se n'hi troben referenciats més de 90.

Un cop posats en solfa quins són els propòsits del document que teniu al davant i abans de passar als jocs pròpiament dits, volem deixar clar què entenem per joc popular i tradicional, quins criteris hem utilitzat a l'hora de descriure'ls i quina classificació hem fet servir per intentar donar diversitat al repertori.

Els jocs que trobareu aquí responen a l'etiqueta de *jocs tradicionals o populars*. Sota aquesta denominació entenem aquelles activitats que:

- contenen unes normes acordades que han de seguir tots els participants i unes actituds determinades (lliure participació, diversió, autoregulació...)
- són representatives d'un lloc o una època i
- han estat traspassades oralment almenys d'una generació a una altra.

Les justificacions per utilitzar el *joc tradicional o popular* com a punt de partida per treballar la interculturalitat poden ser moltes i variades. Només volem recordar alguns d'aquests aspectes:

- Un repertori amb immenses possibilitats: la varietat, quant al bagatge de jocs motors i no motors que es presenten sota aquest comú denominador fa, que el joc tradicional pugui abastar la major part de tipus de jocs que coneixem.
- La relació estreta amb l'entorn: les cultures que es troben enmig d'un medi hostil i limitat saben aprofitar d'una forma molt enginyosa i hàbil tots els recursos que li ofereix el mateix medi natural.
- La imitació de la vida adulta: el joc és utilitzat com a eina d'aprenentatge i traspàs cultural (supervivència, preparació per al treball, superstició...)

Els jocs, ordenats com si d'un viatge pel continent en qüestió es tractés, estan desenvolupats en forma de



fitxes. La informació d'aquestes fitxes es troba dividida en dues grans parts: la primera part la componen els aspectes tècnics ("qui", "a on", "amb què...") i de descripció del joc; la segona part respon més a aspectes de caire educatiu.

Dins de la primera part, al primer apartat "Se'n diu..." hem posat un nom, o màxim dos, per després recollir en les observacions ("Alguna cosa més") d'altres possibles denominacions. Allà on hem trobat el nom original, l'hem respectat intentant de traduir-lo al costat o fent a les observacions algun comentari sobre el seu significat.

A "Es juga a..." cal insistir en el fet que si ho anomenem així és per defugir d'altres denominacions com "origen", "procedència"... Dir l'origen exacte d'un joc es fa molt difícil de concretar ja que, partint de les referències bibliogràfiques, ens trobem amb contradiccions i no sempre se sap amb certesa. Tanmateix, el traspass i l'intercanvi entre cultures és i ha estat tan present que moltes formes lúdiques es troben representades en un espectre de cultures molt ampli. Per tant, és millor limitar-nos a dir a on es practica que no assegurar qui són els iniciadors o únics practicants.

Dins de la primera part, als apartats "Hem de ser" (nombre de jugadors), "Trigarem" (durada), "Ens cal..." (material i espai) i "L'hem tret de..." ens limitem a donar informació tècnica, tot i la relativitat que alguns aspectes poden tenir segons el grup, l'edat, etc.

Un dels apartats amb el qual hem tingut més cura a l'hora de fer és el de "Som-hi". Aquest apartat correspon a la descripció precisa del joc. Per a nosaltres cada joc s'ha estructurat en tres punts. En el primer punt s'explica la disposició inicial dels jugadors i l'acció que dona inici al joc. En el segon punt hi trobem les regles imprescindibles que defineixen el joc i, finalment, ens cal un punt per definir com s'acaba el joc.

La segona part de la fitxa ve configurada únicament per l'apartat "Alguna cosa més". Aquest ofereix la possibilitat de fer comentaris didàctics o de complement del joc explicat. Les observacions que hi podem trobar són des d'aspectes socioculturals que ens ubiquen més en aquell poble o cultura a d'altres jocs que recorden el joc explicat o fins i tot aspectes o comentaris derivats de la pràctica educativa.

La representació gràfica que acompanya aquesta publicació intenta ajudar a retratar el joc i ser un suport per a la seva descripció.

Hem deixat com a darrer apartat per comentar el que trobareu amb el nom de "És un joc de..." Per a nosaltres aquest ha estat un dels aspectes més importants per a la confecció d'aquest recull. La seva classificació ens ha ajudat a triar els jocs a partir de la màxima diversitat

possible. D'aquesta manera, en tots els continents es troben un màxim de dos jocs per a cada categoria, d'un total de sis. Per a l'obtenció d'aquesta classificació, partim de la interacció motriu que es troba en els jocs. Així, dins dels jocs amb interacció motriu (jocs motors) i segons la relació entre els jugadors, trobem els tipus de jocs següents:

- **TORNS INDIVIDUALS:** en el moment de jugar, cada jugador fa l'acció sol i sense ningú que s'hi oposi o hi col·labori directament.
- **EQUIPS:** són els jocs on es donen relacions de col·laboració entre els membres del mateix agrupament i relacions d'oposició amb els membres de l'altre o altres grups.
- **COOPERACIÓ:** quan en el joc tots ens ajudem per aconseguir de vèncer un repte.
- **OPOSICIÓ:** són aquells en que trobem més diversitat: un contra un, tots contra un, un contra tots, etc. Per distingir-los, apareixen amb una especificació al costat: lluita (un contra un, tots contra tots); persecució: (un contra tots, tots contra un, tots contra tots); altres (combinacions entre els criteris anteriors o aparició d'accions de suport entre els jugadors malgrat que l'acció principal del joc sigui d'oposició). Davant d'aquesta diversitat, hem optat per tractar cadascuna de les subcategories com si d'una categoria es tractés i, per tant, en podeu trobar a cada continent dos jocs de cadascuna.

En els jocs en què la interacció motriu és inexistent o relativa, hem reflectit les dues categories següents sense especificar la relació entre els jugadors i atenent únicament a criteris pràctics:

- **SENSORIALS:** jocs en què la percepció dels sentits, com la vista i l'oïda, prenen un paper molt important, reflectint-se en accions com les d'endevinar, descobrir, trobar... Hi trobareu especificades les subcategories següents: expressió, ulls tancats, amagar objectes, percepció.
- **TAULER:** jocs d'oposició en què el pensament abstracte o l'atzar hi tenen molt a dir. Tradicionalment són jocs d'un contra un o de tots contra tots.

Acabades les especificacions tècniques, voldríem que aquest repertori de jocs que us presentem servís realment per apropar-nos a les altres cultures. Creiem que el joc, en la seva característica d'universalitat, pot contribuir a crear llaços entre formes de viure i d'entendre diferents. Voldríem també, per als jocs, un final com el del conte del talp que volia aconseguir la lluna per a ell sol fins que els seus amics -el conill, l'esquirol i l'erició- el convenceren que era millor una lluna per a tothom, i que tothom en pogués gaudir. Els jocs són patrimoni de tots perquè les ganes de passar-ho bé ens apleguen a tots per igual. Au, va... que és hora d'anar a jugar!

# Mapa de situació dels jocs









# Àfrica

1

**Se'n diu...** *KBAIBA / IDZAN*

**Es juga a ...** Sàhara occidental

**Hem de ser...** A partir de 8 jugadors

**Trigarem...** Curt, però repetitiu. A vegades ens hi hem passat de 3/4 d'hora fins a 1 hora.

**És un joc de...** EQUIPS

**Ens cal...** Una pilota, espai pla i ampli per córrer (des d'una plaça a una esplanada com el desert o la platja, i fins i tot al bosc) i parelles equilibrades en pes i alçada!

- Som-hi!...**
- Per començar, s'han de fer dos equips de 4 jugadors o més i cal sortejar quin serà l'equip que fa de cavalls i quin farà de cavallers (normalment hi ha discussions per fer de cavallers si és que no s'és una mica enze). També s'ha de decidir quin és el punt d'arribada, la casa, el cau,... per tal que els cavallers puguin considerar-se salvats quan hi arribin. Tot seguit, els cavalls es disposen en rotllana i els cavallers hi pugen a l'esquena.
  - S'inicia el joc quan els cavallers es van passant una pilota i van comptant en veu alta les passades, tot intentant que no els caigui a terra. Quan arriben a un nombre de passades, que prèviament hagin pactat, el cavaller llança la pilota tan lluny com pot. En aquest mateix moment, tots els cavallers corren cap al punt de salvació i els cavalls (si no volen ser rucs) agafen la pilota i intenten tocar algun cavaller amb un llançament. Tot això pot succeir de sobte si la pilota cau en alguna passada. No s'hi val que els cavalls moguin els peus o se sacsegin fortament per fer caure el cavaller.
  - Si els cavalls toquen els cavallers: s'intercanvien els papers: els cavallers passen a ser cavalls i viceversa. Si no ho aconsegueixen, continuen fent el mateix paper.

- Alguna coseta més...**
- Cal que les parelles, cavall/cavaller, siguin equilibrades, és a dir, que coincideixin al màxim en mida i pes.
  - Els cavalls es poden col·locar lliurement dins d'un espai delimitat o bé en rotllana. En aquest cas, es poden passar la pilota en ordre o aleatòriament, cridant el nom, enganyant...
  - Originàriament, i amb adolescents, es juga a col·libè. És molt engrescador, però també pateixen més els de sota. En aquest cas és bo delimitar un número fins a 10.

**L'hem tret de...** Joc ensenyat pels mateixos nens a les colònies per a nens sahrauís, Manresa, Agost del 1994.

PINTO CEBRIÁN, Fernando: *Juegos saharauís para jugar en la arena*. Miraguano Edicions, 1999, Madrid, pàg. 98



## 2

**Se'n diu...** *JAMSA IBÚHESH* (5 cercles)

**Es juga a ...** Poble tamazight (cultura berber del nord i centre del Marroc)

**Hem de ser...** 5 participants

**Trigarem...** És un joc que es repeteix contínuament. Els nens a partir de 6-7 anys hi poden jugar 1/2 hora o més.

**És un joc de...** OPOSICIÓ (altres)

**Ens cal...** Terra on puguem marcar 5 llocs amb guix, amb paper de diari, amb el taló...

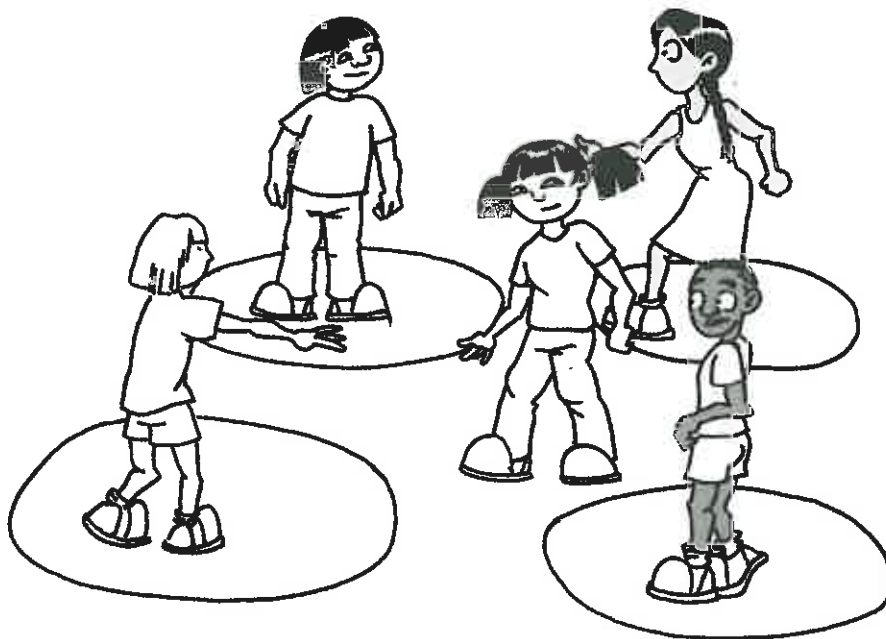
**Som-hi!...**

- Els jugadors han de posar-se a cadascuna de les quatre cantonades d'un hipotètic quadrat, de manera que es puguin donar la mà, i un al mig. Tots 5 dibuixaran a terra un cercle amb ells a dins.
- L'objectiu del joc consisteix a intercanviar els llocs procurant que el del mig no els atrapi.
- Si atrapa un dels jugador, s'intercanviaran els llocs: el de la cantonada passarà al mig i viceversa.

**Alguna coseta més...**

- No us recorda el joc dels quatre cantons? A Catalunya s'hi jugava en patis de columnes, en porxos o en cruïlles de carrers (quan només passaven carros). La norma que canvia és que per a nosaltres el quadrat que es forma pot ser més gran i l'objectiu del que està al mig és arribar a un dels quatre cantons mentre algú intenta el canvi de lloc.
- Amb aquesta nova forma de jugar podem fer-ho a tot arreu: dins a casa, fora, a la platja, al prat...

**L'hem tret de...** GRANDA, J.; DOMINGUEZ, R.; ELQUARIACHI, S.: *El juego popular y tradicional como mediador intercultural*, ed. Cims, 1999, Barcelona, pàg. 207



3

**Se'n diu...** GOSSOS i XACALS

**Es juga a ...** Egipte (del temps dels faraons)

**Hem de ser...** 2 jugadors

**Trigarem...** 20 minuts o més per fer una partida

**És un joc de...** TAULER

**Ens cal...** Un tauler o un dibuix com el que us presentem; 5 fitxes caracteritzades com a gossos, 5 fitxes caracteritzades com a xacals i quatre daus de dues cares (cilindres tallats pel mig) o quatre monedes (això si es vol anar per feina) amb cara o creu (compte amb els euros; us haureu de posar d'acord amb el que és cara i el que és creu).

**Som-hi!...**

- Es tracta d'un joc de curses on els gossos van per una banda i els xacals per l'altra. D'aquesta manera no es maten entre els jugadors.

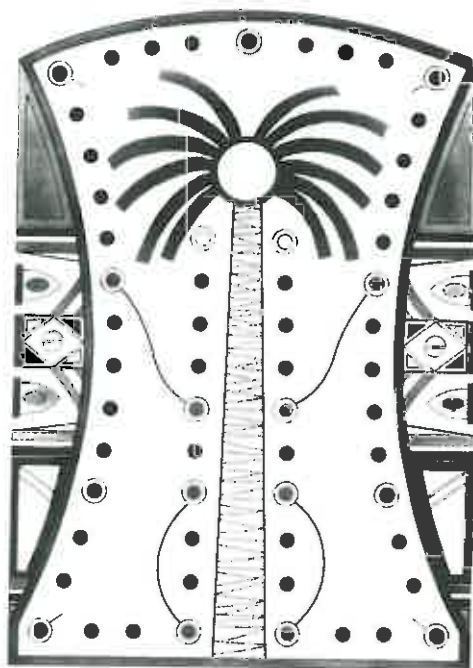
Per moure'ns podem fer-ho a còpia de cares amb les monedes

- Es pot començar quan es treu un 1 (és a dir una cara o una plana). Fins que no estiguin tretes totes les fitxes del jugador en qüestió, els 1 només es poden fer servir per anar traient les fitxes.

Només hi pot haver una fitxa a cada casella, per tant, no la podem ocupar si ja ho està, però sí que hi podem saltar per sobre.

Les caselles especials són: la 6, 8, 10 i 20. Caure aquí significa avançar o retrocedir fins on marca el taulell. A les caselles 1, 15 i 25 hi ha una tirada addicional.

- El jugador que té les cinc peces en el terreny de joc i arriba exactament al forat 30 pot anar retirant successivament les seves fitxes. Guanya qui les retira abans.



Puntuació	
	6
	4
	3
	2
	1

- Alguna coseta més...**
- S'han trobat taulers d'aquest tipus a Egipte, Palestina, Mesopotàmia... Un faraó de l'any 1800 abans de Crist tenia un tauler ben parat a la seva tomba.
  - La forma del tauler pot ser diversa. S'han trobat taulers, per exemple, en forma d'hipopòtam. I per què no d'altres?
  - Les regles que us presentem són una reïnterpretació perquè desconexem les originals. Diferents autors han proposat diferents formes de jugar. Per tant, vosaltres també en podeu fer alguna altra. Per exemple, algú també ha proposat que les fitxes no surtin i acabin ocupant els llocs que van del forat 30 al 26. Les possibilitats són enormes!!!

**L'hem tret de...** [www.gamecabinet.com/history/DogsAndJackals.html](http://www.gamecabinet.com/history/DogsAndJackals.html) (en anglès)

4

Se'n diu...

KEBETO

Es juga a ...

Etiòpia

Hem de ser...

A partir d'uns 10 jugadors

Trigarem...

Tenint en compte que és un joc per a nens a partir de 4 anys..., podem estar uns 20 min. o bé 40 min.

És un joc de...

OPOSICIÓ (persecució)

Ens cal...

Un cinturó

Som-hi!...

- Aquest joc comença amb els participants asseguts en rotllana mentre algú és escollit per ser el qui passa el cinturó.
- El qui passa el cinturó corre per l'exterior del cercle deixant dissimuladament el cinturó darrere d'algú de la rotllana. Quan el qui està assegut descobreix que té el cinturó al darrere, l'agafa de pressa i s'afanya a perseguir a qui li ha deixat.
- Si l'encaça, torna a parar el primer.

Alguna coseta més...

Aquest és un dels jocs amb més versions per tot arreu. Us n'exposem tres més incloent la més nostrada (l'espardenyeta o el mocador assegut):

- *Duck, duck, goose*: els anglosaxons (Regne Unit, Estats Units, Austràlia) hi juguen sense cinturó, ni espardenya, ni mocador. El qui corre, quan li peta, toca el cap de tres persones assegudes dient *duck* (toca el primer), *duck* (toca el segon), *goose* (toca el tercer). *Duck* vol dir "ànec" i *goose* és "oca". El qui li toca fer d'oca s'haurà d'aixecar i empaitar el qui l'ha tocat.
- *Antoakyre*: versió trobada a Ghana (poble akan). El nom del joc vol dir "No l'he posat darrere teu". Aquí s'estableix el diàleg següent entre el qui corre i els del cercle:
  - Qui para: *Anto akyire o anto akyire o*
  - Cercle: *Yie yie yie!*  
(dues vegades)
  - Qui para: *Obiba bewu* o ('algú patirà o morirà')
  - Cercle: *yie yie yie!*
  - Qui para: *Kapoi poi*
  - Cercle: *yie yie yie*

La cançó es va repetint fins que algú es troba la peça de roba que porta el qui corre al darrere i l'empaita. Si el qui corre aconsegueix que no se n'adoni i l'atrapa sense que aquest hagi sortit, torna a córrer el qui ja corria. Però si el que estava assegut atrapa al qui posava l'objecte, correrà el qui estava assegut.

- L'espardenyeta la versió catalana d'aquest joc ja registrada per J. Amades (MARIN,I; PARDO,O.: *El jugar de l'Amades*, ed. El Mèdol, 1996, Tarragona, pàg. 96-97) té la mateixa estructura que el joc ghanès de *Antoakyre*; només canvia la cançó i que l'objecte era una espardenya o be, alguna vegada, una pedra lligada amb un mocador per poder picar més fort. Quin és més bèstia? La versió dels etiops amb cinturó o la catalana? Pel que fa a la cançó, és el qui corre que diu:

"Espardenyeta la ning, ning jo l'amago i no la tinc"

o bé:

"Espardenyeta la ning, ning  
jo l'amago i no la tinc  
Espardenyeta la pas, pas  
jo l'amago per detrás"

L'hem tret de... [members.tripod.com/Skywalker21ct/p2africa/intro.html](http://members.tripod.com/Skywalker21ct/p2africa/intro.html)

5

**Se'n diu...** *KIROROKTET*

**Es juga a ...** Tribu dels kalenjins de l'oest de Kenya (i s'estén per tot l'est d'Àfrica)

**Hem de ser...** Es pot fer amb grups de 6 a 10 jugadors

**Trigarem...** Si es vol fer bé la preparació conjunta ja té el seu temps (15 min.) més posar-se a jugar..., tot plegat, 40-50 min.

**És un joc de...** COOPERACIÓ

**Ens cal...** Dos arbres un xic separats o dos pals o dos punts on subjectar una corda; ah! i la corda, amb fils o cordes que s'hi puguin afegir confegint una mena de xarxa.



**Som-hi!...**

- Per equips o amb un sol grup es munta una teranyina amb els seus forats. Per fer-ho, només cal lligar la corda més ferma entre dos arbres i penjar-hi fils o cordills més prims fent forats de diferent dificultat.
- Es tracta que els equips puguin passar a l'altra banda de la teranyina sense tocar cap fil i passant cadascun per un requadre diferent. Caldrà estratègia per tal de sospesar quina solució pot ser millor: els més fàcils primer o els més difícils? Fem escaleta per ajudar-nos?... Tot això ha de sortir d'ells.
- Cal trobar la millor solució i la més ràpida.

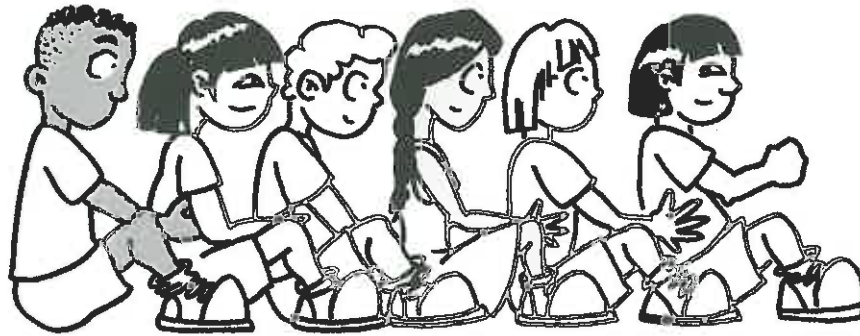
**Alguna coseta més...**

Coneixem una versió europea d'aquest joc anomenada Mur de Berlín. La trobareu a VARIS, 1999, *La alternativa del juego* (I i II), Ed. Asociación Pro Derechos humanos. Aquí es tracta tan sols de plantejar el repte grupal que tothom passi per damunt d'una corda subjectada entre dos arbres i que no es pot tocar si no és amb el perill de quedar enrampats. Proveu les dues formes! Totes tenen la seva complicació.

**L'hem tret de...** [www.acs.brockport.edu](http://www.acs.brockport.edu)



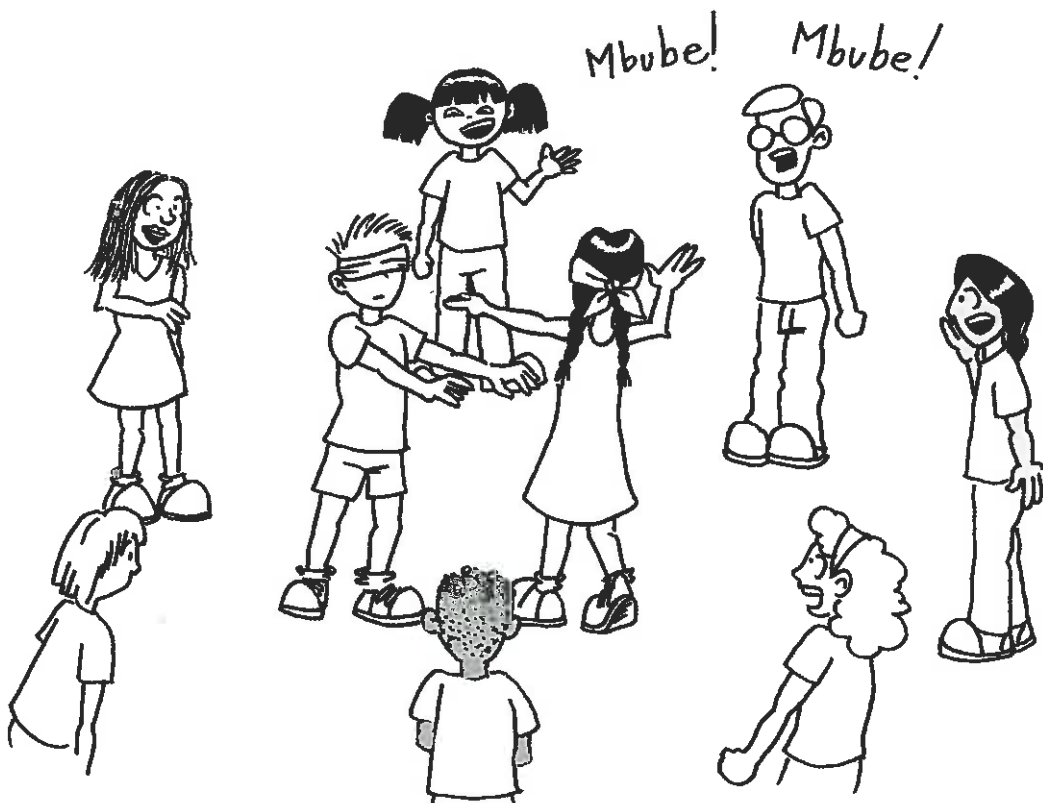
## 6

**Se'n diu...** LES SERPS

- Es juga a ...** Tribu bemba (Zàmbia i Zaire)
- Hem de ser...** Equips de 6 o més integrants
- Trigarem...** 1 minut i prou (més l'explicació i la preparació dels equips)
- És un joc de...** EQUIPS
- Ens cal...** Un terra llis amb gespa, paviment, parquet,...
- Som-hi!...**
- Els equips es disposen darrere d'una línia en files i asseguts a terra. Llavors, els participants, camaoberts, s'agafen amb les mans a la cintura del de davant.
  - Cada equip és una serp i, a cops de cul, sense desfer-se, ha d'aconseguir arribar abans a la línia d'arribada.
  - L'equip que arribi primer serà el guanyador.
- Alguna coseta més...**
- És un joc molt adequat com a prova de gimcana
  - També se'n pot fer una versió cooperativa en la qual al final del joc o gimcana tots junts han d'aconseguir desplaçar-se de la forma descrita.
  - Quina cosa més senzilla, oi? Penseu, però, que els bemba són autèntics experts i tenent el rècord guinness dels 100 metres serp!
- L'hem tret de...** BOMPIANI, E.: *Yo juego, tu juegas, todos juegan. 270 juegos para todo el año*, ed. Juventud S.A., Barcelona.

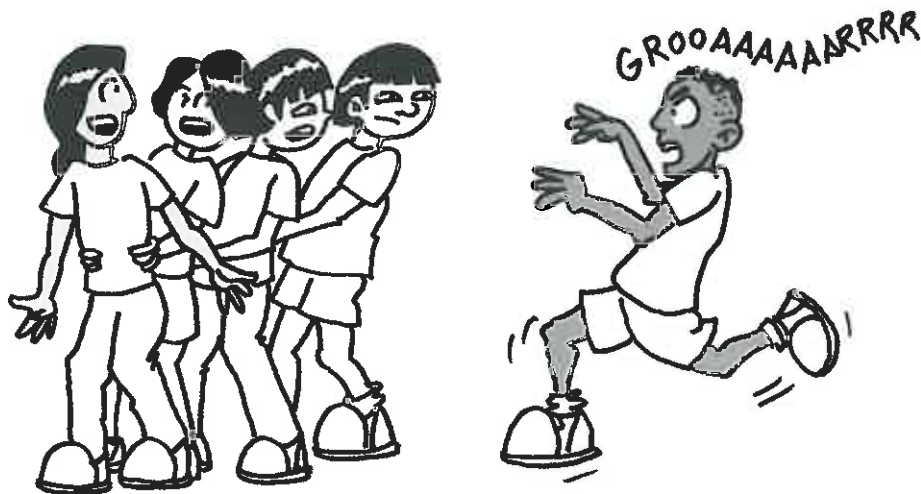
## 7

- Se'n diu...** *MBUBE, MBUBE*
- Es juga a ...** Poble zulu (Sud-àfrica)
- Hem de ser...** A partir de 10-12 jugadors
- Trigarem...** Si ho anem repetint, podem estar jugant 20 minuts ben bons sense parar
- És un joc de...** SENSORIAL (ulls tancats)
- Ens cal...** Un espai pla per fer una rotllana
- Som-hi!...**
- Tots els jugadors, excepte dues persones formaran un cercle. Dels dos jugadors, un és el lleó (*mbube*) i l'altre és un impala (mena de cérvol tipus Bambi). Tots dos s'estaran a dins de la rotllana amb els ulls tancats o, millor, amb els ulls tapats.
  - Els del cercle comencen cridant "*Mbube, mbube...*" ('lleó, lleó!'). Com més a prop sigui el lleó de l'impala més fort cridarà la rotllana i com més lluny, més fluixet.
  - Si el lleó no se'n surt al cap d'una estoneta (1 minut, més o menys) triarem un altre lleó. Quan el lleó atrapa l'impala, aquest últim passa a la rotllana, el lleó farà d'impala i tria qui farà de lleó.
- Alguna coseta més...** És bo fer aquestes referències sobre aspectes culturals (animals, idioma zulu...)
- L'hem tret de...** [www.canteach.ca/elementary/africasong.html](http://www.canteach.ca/elementary/africasong.html)



## 8

- Se'n diu...** LA GALLINA I EL LLEOPARD
- Es juga a ...** Camerun
- Hem de ser...** Grups de 5 a 10 jugadors i tants grups com vulguem
- Trigarem...** De 15 a 20 minuts (és un joc que cansa molt!)
- És un joc de...** OPOSICIÓ (persecució)
- Ens cal...** Espai sense gaires obstacles (gimnàs, pati, prat..)



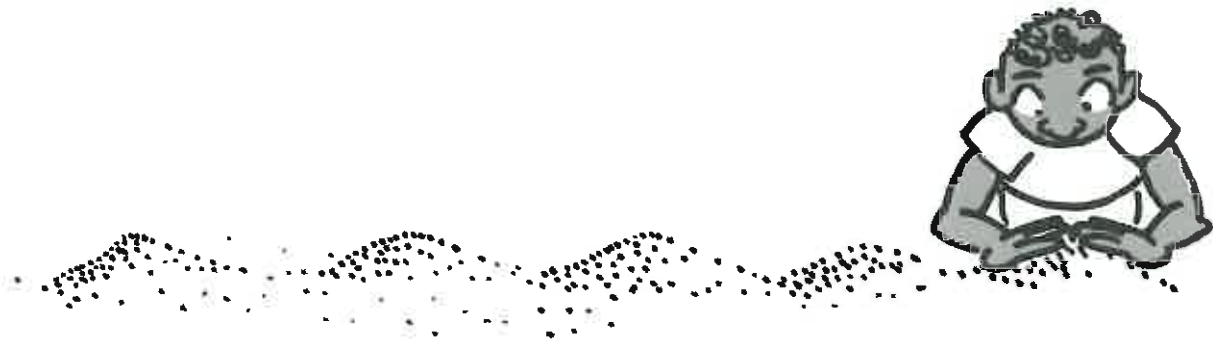
- Som-hi!...**
- Un nen fa de gallina i un altre de lleopard. La resta del grup són pollets. Els pollets canten i, agafant-se per la cintura, formen una llarga fila ondulant que segueix la gallina.
  - El lleopard es col·loca davant la filera i gruny amenaçador. La gallina canta: "El lleopard ve a agafar-nos!" i els pollets responen: "Pobres de nosaltres!", "Pobres de nosaltres!" El lleopard es llança rugint sobre els pollets, que cauen per terra.
  - Si el lleopard agafa un pollet abans que no caigui a terra, aquest haurà de sortir del grup i esperar que vagin sortint tots els altres pollets per reiniciar el joc.

**Alguna coseta més...** Aquest joc és present a moltes cultures. L'únic canvi és el del tipus d'animals: El pastor i el coiote (Mèxic); la Cua del drac (Xina, en aquest el cap intenta agafar la cua), etc... A Catalunya, per exemple, parlem de La gallina i els pollets o La guineu i les gallines. F. Maspons, al llibre *Jocs d'infants* de l'any 1874, ens recull una versió molt divertida anomenada *La serp* on l'àngel és el perseguidor i el dimoni té capturades les animetes al seu darrere. MASPONS, F: *Jocs d'infants* ed. Barcino, 1931, Barcelona, pàg. 75

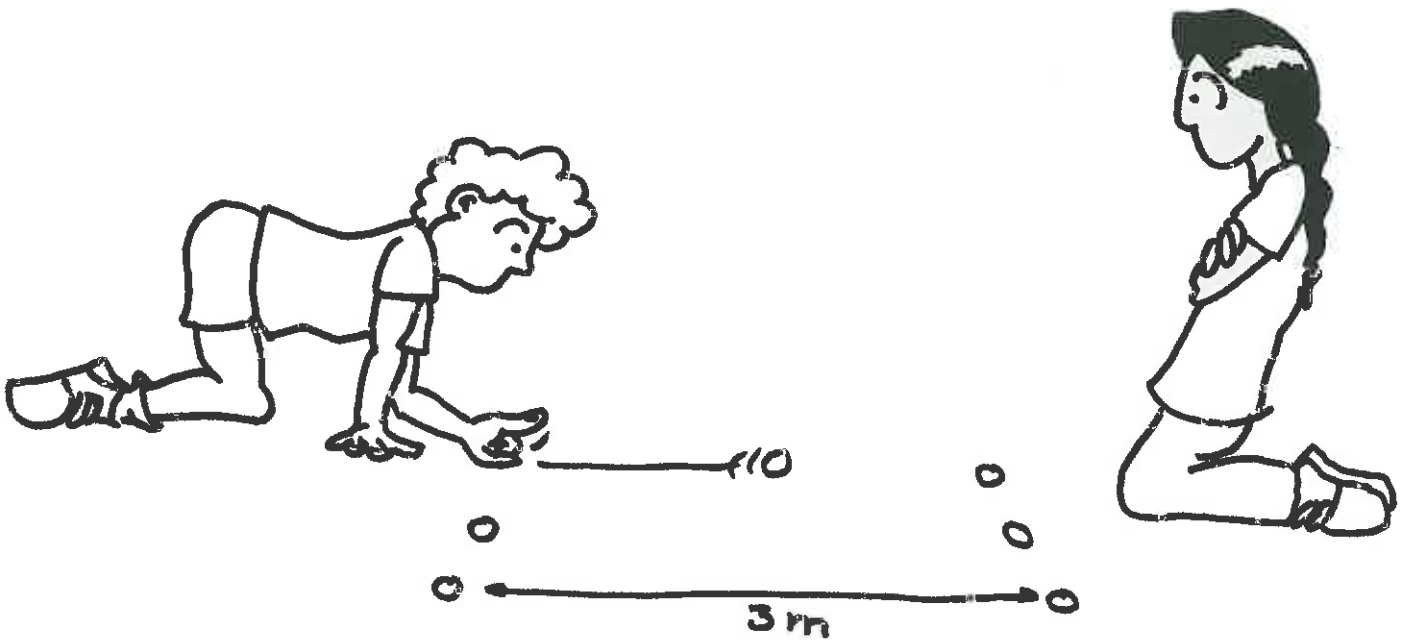
**L'hem tret de...** BOMPIANI, E.: *Yo juego, tu juegas, todos juegan. 270 juegos para todo el año*, ed. Juventud S.A., Barcelona.

## 9

- Se'n diu...** *DOSU*
- Es juga a ...** Benín (Àfrica occidental)
- Hem de ser...** De 2 a 10 jugadors
- Trigarem...** De 5 a 20 minuts
- És un joc de...** SENSORIAL (amagar objectes)
- Ens cal...** Un terreny sorrenc (ideal per a platges) i algun objecte per amagar (originàriament, un anell)
- Som-hi!...**
- Un jugador enterra un anell dins d'un munt de sorra; després acumula la sorra i en fa tants pilonets com jugadors hi ha.
  - Cada jugador elegeix un d'aquests pilonets.
  - El qui troba l'anell és el qui té el dret d'amagar-lo en la jugada següent.
- Alguna coseta més...** Per a nens petits (a partir de 4 anys) és un joc molt entretingut. En canvi per a nens més grans (a partir de 6-7 anys), pot ser utilitzat per veure qui para.
- L'hem tret de...** LAVEGA, P.; OLASO, S.: *1000 juegos y deportes populares y tradicionales*, ed. Paidotribo, 1999, Barcelona, pàg. 81



## 10



**Se'n diu...** NTE-TO

**Es juga a ...** Ghana

**Hem de ser...** 1 contra 1 o per parelles (i, per què no...? Ja sabeu que on en mengen dos en mengen tres)

**Trigarem...** Una mitja horeta; però ens hi podem passar la tarda

**És un joc de...** TURNS INDIVIDUALS (amb material)

**Ens cal...** 12 baletes per equip o, si ho fem de forma més autèntica, per comptes de balets són nous o llavors rodones; un terreny pla i llis.

**Som-hi!...**

- Es disposen les nous o balets de cada equip en files contraposades a una distància d'uns 3 metres i ens asseiem darrere la nostra filera.
- Per torns, cada jugador colpeja una de les seves nous i n'intenta tocar alguna dels contraris. Si això succeeix, la nou tocada i la nou colpejada passen a l'equip que ha llançat.
- Guanya qui més nous té.

**Alguna coseta més...**

- La manera de colpejar les nous o balets no està establerta.
- Ja veieu que no és el joc del teto que sovint anomenem per aquí.

**L'hem tret de...** [members.tripod.com/Skywalker21ct/p2africa/intro.html](http://members.tripod.com/Skywalker21ct/p2africa/intro.html)



# Amèrica

## 1

**Se'n diu...** *MUSH MUSH* (tou, tou)

**Es juga a ...** ALASKA, poble inuit

**Hem de ser...** A partir de 10 jugadors

**Trigarem...** És un joc per repetir unes quantes vegades, sobretot quan n'hi ha un que no ho endevina mai. Hem estat jugant entre 20 i 30 min. Tot i que, al final, la postura dels de la rotllana és un xic incòmoda.

**És un joc de...** SENSORIAL

**Ens cal...** Un mocador, guant o fulard



**Som-hi!...**

- Ens disposem tots en rotllana asseguts al terra i ben junts de manera que, per sota les cames (genolls doblegats), ens puguem passar un objecte com per exemple un mocador. S'escull un voluntari o voluntària perquè es posi dret al mig del cercle.
- Un cop situat, ha de tancar un moment els ulls per donar temps als altres a amagar el guant per sota les cames. Un cop obri els ulls, la resta de participants ha de passar-se aquest guant per sota de les cames, de manera que el que és al mig no pugui saber qui el té. S'ha d'intentar que tingui el mocador el que està situat darrere del qui para, per donar-li un copet al cul, sense ser vist. Per tant, s'ha de ser ràpid i discret. Si es vol donar més animació al joc, els que formen el cercle, poden picar amb les palmes de les mans al terra.
- Si el que està situat al centre del cercle endevina qui té el mocador o qui l'ha picat, s'intercanviaran els papers: el del mig seurrà al lloc del qui ha estat enxampat i aquest passarà al mig.

**Alguna coseta més...**

És interessant que es posi un límit en el nombre de cops que se li poden donar al que està al mig, ja que se li pot fer pesat estar-hi molta estona.

**L'hem tret de...** ORLICK, T : *Libres para crear, libres para cooperar*, ed. Paidotribo, 2002, Barcelona, 4a edició, pàg. 144



## 2

- Se'n diu...** REBOT DE CUL
- Es juga a ...** ALASKA, poble inuit
- Hem de ser...** Joc per parelles
- Trigarem...** És un joc curt. Amb un parell de minuts ja hem fet. Però si fem un campionat entre tots...
- És un joc de...** OPOSICIÓ (lluita)
- Ens cal...** Res



- Som-hi!...**
- Es posen els dos jugadors drets i donant-se les esquenes. Han d'estar a un pam de distància de natja a natja. Quan això s'aconsegueix, estem en la distància perfecta per iniciar el joc.
  - A partir d'aquí, comença el combat donant cops de cul a l'altre i intentant de no aixecar els peus.
  - Guanya tan il·lustre combat qui ha aguantat les envestides de l'altre i l'ha fet moure amb alguna culada.
- Alguna coseta més...** És una lluita a afegir a les que ja coneixem com el *pol's gitano* (agafats els dits de la mà excepte el dit gros es tracta d'aixafar el dit de l'altre) o la lluita de galls (a peu coix i amb els braços creuats) o de cavalls, etc.
- L'hem tret de...** ORLICK, T: *Libres para crear, libres para cooperar*, ed. Paidotribo, Barcelona, 2002, 4a edició, pàg. 143

3

**Se'n diu...** DOBLE PILOTA

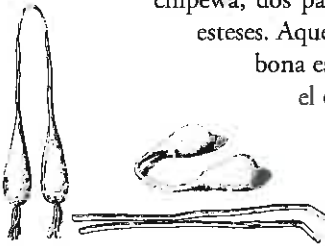
**Es juga a ...** Tribus índies de l'est i les planúries centrals dels Estats Units i també del Canadà

**Hem de ser...** A partir de 8 jugadors. El nombre de jugadors de cada equip dependrà de la grandària del camp. Es recomanen equips de 4 a 8 jugadors.

**Trigarem...** Podem fer partits de 30 min., donat que l'esforç físic és considerable. Si abans, però, ens hem de fer les pilotes i buscar els pals, tenim activitat per a tot un matí o tarda

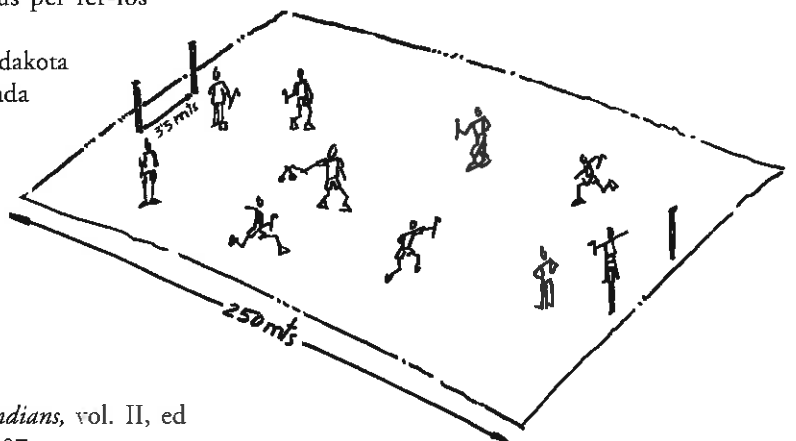
**És un joc de...** EQUIPS

**Ens cal...** Cal un camp o una esplanada força gran. Les porteries, situades a cada extrem del camp, poden fer-se com les dels chipewa, dos pals a mode de porteries, o com les dels omaha, dos pilots de terra, o, fins i tot, dues mantes esteses. Aquestes porteries tenen una separació de pals entre 3,5 i 4,5 m. El camp més val que el feu en una bona esplanada, però no com les d'allà, perquè per als omaha (Estats Units), que eren els més discrets, el camp era de 250 a 350 m, i per a les tribus cree el camp podia arribar a fer 1,5 km. També cal un bastó, que pot ser de mig metre fins a 1,20 m de llarg per jugador. Això sí, o tots curts o tots llargs. És bo que aquests pals presentin un xic de curvatura. I, per últim, ens cal una corda que lliga dues pilotes, bosses de cuir, pals..., als extrems. Quan ho tenim tot, comencem a jugar.



- Som-hi!...**
- Es divideixen els jugadors en dos equips que poden ser de 5 a 20 jugadors depenent de la llargada del camp. Un jugador de l'equip al qual hagi tocat començar llança la pilota des del seu camp cap al centre
  - Ens cal encaixar la pilota amb el ganxo i llançar-la cap al nostre camp fins arribar a travessar l'espai entre els dos pals, mantes o pilots de terra. Per a aquest joc no hi ha descrites gaires normes més. Si volem, però, que no acabi amb un ball de bastons, una bona norma és que la persona que aconsegueix aixecar la pilota del terra no pot ser disturbada pels altres en el seu llançament. Al mateix temps, podem dir que quan es té la pilota no es pot córrer amb ella sinó que obligatòriament s'ha de passar a un altre jugador o fer-la passar entre els dos pals. També podem nomenar 1 o 2 caçapilotes que poden estar a les porteries intentant d'evitar que la pilota arribi fins a dins la porteria.
  - Guanya qui al cap de dues o tres parts de 20 minuts ha ficat més vegades la doble pilota entre els dos pals.

- Alguna coseta més...**
- Segons les tribus podem trobar diferents denominacions: *Wabdonade, tsikayaka, luswalli, we pitisowepahikan...*
  - Originàriament, a aquest joc només hi jugaven les dones excepte a les tribus dels nord de Califòrnia on també és una pràctica d'homes.
  - Com ja us hem recalcat, els materials poden ser ben variats. Per exemple, les pilotes: les dones omaha construeixen les pilotes amb terra i les cobreixen amb pell; els chipewa ho fan amb uns *tarugos*: dos trossos de fusta de 15 cm de llarg i de 25 a 30 mm de gruix. A dos dits dels extrems, s'hi fa un forat pels quals hi passa la corda que els uneix (els *tarugos* es pinten de colors vius per fer-los visibles i evitar de perdre'ls entre l'herba).
  - Podeu inventar versions. Hi ha tribus, els dakota per exemple, que juguen amb un pal a cada mà,...
  - Les porteries es poden adaptar i fer-les semblants o utilitzar les porteries d'un camp de futbol convencional (de futbol gran o futbol sala).
  - El desplaçament de la pilota descriu un arc en l'aire i només es pot tocar amb el bastó.



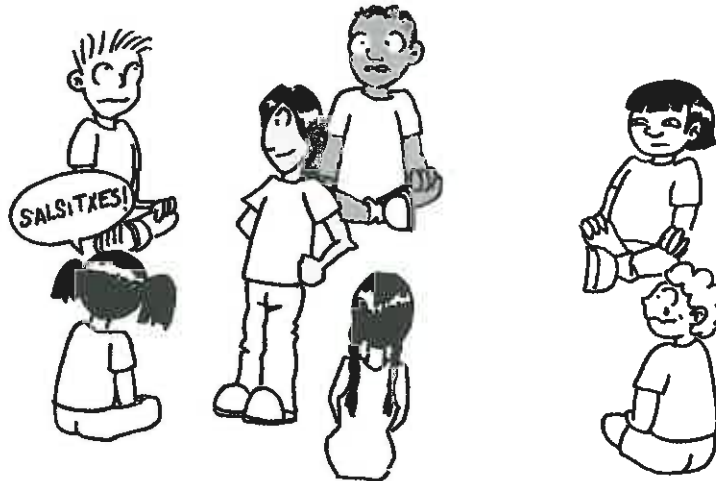
**L'hem tret de...** CULIN, S.: *Games of the North American Indians*, vol. II, ed Bison Books, 1992, Nebraska, 1a edició del 1907.

4

**Se'n diu...** SALSITXES! (*sausages!*)

**Es juga a ...** Estats Units

**Hem de ser...** A partir de 8 jugadors, però... quants més serem... menys riurem??



**Trigarem...** Una mitja horeta

**És un joc de...** SENSORIAL (expressió)

**Ens cal...** Ganes de no voler riure

- Som-hi!...**
- Ens disposem en rotllana i asseguts a terra (cadires per als més panxacontents). N'hi haurà un, però, que parará al centre.
  - El qui para va fent preguntes indiscriminadament als de la rotllana. Totes les preguntes que es facin hauran de ser contestades amb la paraula "salsitxes". Ex: "Quants anys tens?" "Salsitxes": "Tens xicot/a?" "salsitxes..."
  - Si al qui és preguntat o a algú de la rotllana se li acut riure, passarà a ser el del centre.

**Alguna coseta més...**

Tot i que en un principi dubtéssim de la seva inclusió com a joc tradicional i/o popular dels Estats Units, el fet de ser un joc que trobem en moltes i variades cultures ens ha fet decidir finalment a transcriure'l. Us imagineu demanar que tenen en comú els Estats Units, l'Iran i Catalunya i que la resposta sigui "salsitxes"? Bé, no ben bé. A Catalunya tenim la versió *Pobre gatet*, en què el qui la para és el gatet que seu a la falda d'algú. Amb ganxotes, miols o fins i tot llepadetes ha d'intentar fer riure l'altre. Mentrestant, però, aquest ha d'acaronar el cap del *gatet* i ha de dir tres vegades "pobre gatet". També i ha la versió iraniana, anomenada *L'orella i el nas*, en la qual, sense que hi hagi ningú al mig, el qui porta el joc comença fent una estirada d'orella a algun membre de la rotllana, que es va passant en cadena, i, mentre es va passant, la rotllana va cantant alguna tornada "Ram pam pa ra" o "A txi txi txi txi guagua, a gua gua gua gua txitxi". A la ronda següent poden ser pessigolles a..., o pessics, o petonets o... Qui riu durant el procés, queda eliminat.

- Podem establir un ordre de dificultat depenent de si es riu molt o poc. Al principi es pot fer que només pari la persona preguntada i, després, qualsevol de la rotllana que sigui vist pel del mig.
- La versió iraniana amb la regla eliminativa és fàcilment adaptable a una versió sense eliminar: penyores, que comenci el joc aquesta persona,...

**L'hem tret de...** <http://www.edinburgh-woodcraft.freemove.co.uk/inform/games.pdf>

- GUTTART, R.M.: 101 Jocs no competitius, ed. Guix, col·lecció Instruments, 1985, Barcelona, 2a edició (Pobre gatet)

- BOMPIANI, E.: *Yo juego, tu juegas, todos juegan. 270 juegos para todo el año*, ed. Juventud S.A., Barcelona

5

**Se'n diu...** *ULU MAIKA*

**Es juga a ...** Illes HAWAII

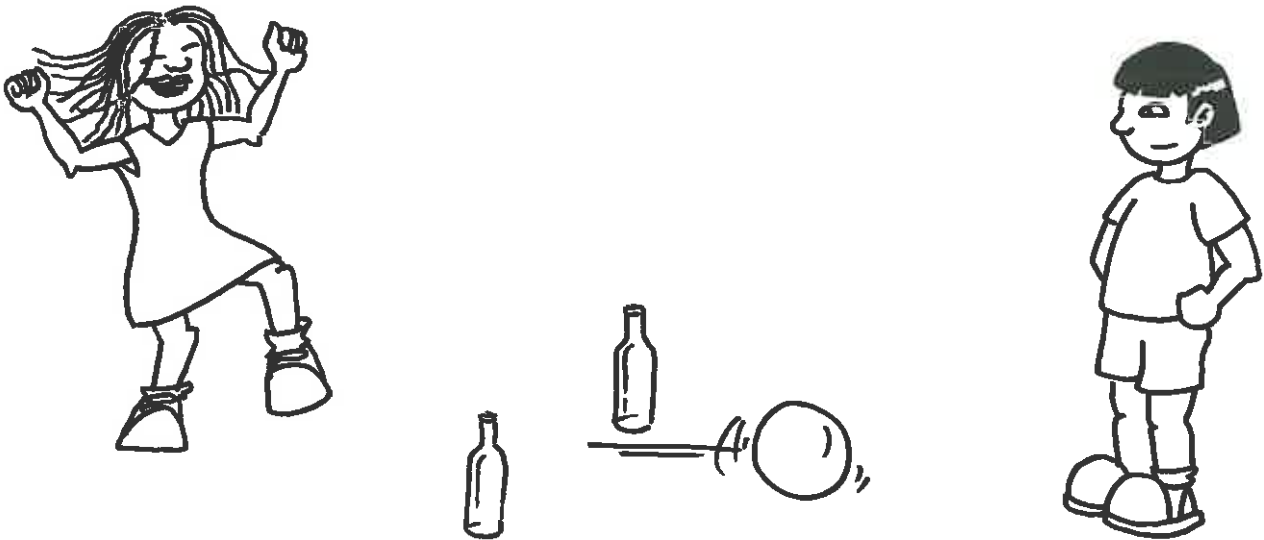
**Hem de ser...** Dos per jugar un contra un, però també podem fer equips de dues i tres persones

**Trigarem...** Podem passar-nos-hi de 20 min. a 45 min.

**És un joc de...** TORNS INDIVIDUALS

**Ens cal...** Dos bastons o dues ampolles d'1 o dos litres; 1 pilota de tennis; i, per anar bé, un terreny pla de 50 metres de llargada.

- Som-hi!...**
- Es col·loquen les dues ampolles al mig del camp amb una separació d'uns 15 cm (1 pam i mig) i cada jugador se'n va a un extrem del camp.
  - El jugador encarregat de començar ha d'intentar fer passar la pilota per entremig de les dues ampolles, i es van succeint els intents alternativament.
  - Guanya el primer que arriba a la quantitat d'encerts que s'havien acordat.



- Alguna coseta més...**
- La paraula *ulu*, per als autòctons de l'illa, designa l'arbre del pa del qual se'n treien trossos per fer les estaves. Al mateix temps, cal dir també que la pilota, originàriament, era un disc de pedra. Què us sembla si feu una adaptació del joc fent rodar algun tipus de disc a una distància menor?
  - Si bé hem descrit la versió del joc d'1 contra 1, és fàcil imaginar com es pot fer el mateix situant equips de dos i tres persones a banda i banda del camp.
  - Si bé les distàncies recollides són les que s'utilitzaven tradicionalment podem adaptar el joc a l'edat, a les possibilitats d'espai que tinguem o d'altres condicionants.

**L'hem tret de...** [Pbskids.org/zoom/games/ulumaika.html](http://Pbskids.org/zoom/games/ulumaika.html)