

6

**Se'n diu...** *EL PANALITO*

**Es juga a ...** El Salvador (Comunitat de Las Mezas)

**Hem de ser...** A partir de 8, però quants més..., millor

**Trigarem...** Podem estar jugant de 20 min a 1 hora

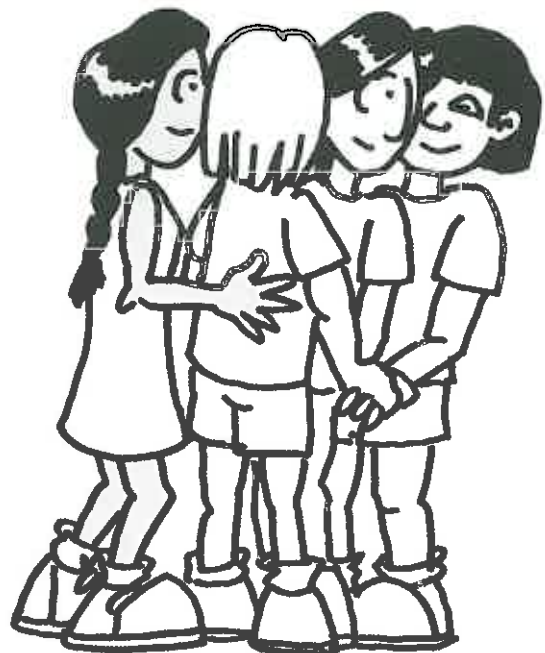
**És un joc de...** OPOSICIÓ (persecució)

**Ens cal...** Una pilota, si pot ser, tova

- Som-hi!...**
- Tot el grup menys un voluntari, que farà de borinot empenyador, s'agafa de les mans i s'enrosca sobre si mateix formant un *panalito* (un rusc) d'abelletes.
  - El jugador que para s'anirà apropant al rusc tot provocant-lo, si bé tots els qui formen el grup estan d'esquena o entortolligats i no el poden clissar gaire bé. Quan l'empipa abelles llanci un objecte sobre el rusc, és a dir, la pilota, la pila de gent es desfarà i sortirà corrents a picar-li el cul.
  - El primer que el toqui passarà a ser el nou voluntari. El borinot atrapat serà el següent encarregat sobre el qual es formarà el *panalito*.

- Alguna coseta més...**
- Hem de procurar que, després d'unes quantes pessigades, el borinot decideixi de llançar la pilota.
  - És important que quan algú senti que cau algun objecte al damunt seu alerti la resta de grup per tal de desfer-se de pressa i perseguir l'empipador. Però és important que aquestes estratègies i d'altres surtin dels mateixos participants o que les provoquem.

**L'hem tret de...** VARIS: *Gran diada de tècniques. 36 propostes de jocs*, Fundació Pere Tarrés (material fotocopiart), 2000, pàg.59



7

**Se'n diu...** *TLATCHTLI*

**Es juga a ...** Mèxic (asteques)

**Hem de ser...** Mínim 20 jugadors, és a dir, dos equips de 10 o més participants

**Trigarem...** Com que és una mena d'esport, podem acabar traient la llengüa si fem més d'1 hora

**És un joc de...** EQUIPS

**Ens cal...** Un terreny d'uns 45 m (pista poliesportiva) amb una tàpia o un arbre al mig on poder fixar una anella. El camp ha d'estar dividit per una línia central. També cal una pilota tova.

- Som-hi!...**
- Es fan dos equips i es pacta el temps que ha de durar el partit o el nombre de punts a què cal arribar. S'inicia el joc amb dos dels jugadors situats a la zona central i es tira la pilota a l'aire (com en el bàsquet).
  - Cada equip ha d'intentar fer passar la pilota per l'anella central tocant la pilota només amb els malucs, els genolls i els colzes. Qui ho aconsegueix obté 10 punts i s'inicia el joc de la mateixa manera.



**Alguna coseta més...** Aquest joc en el seu origen es jugava en un camp de 36 m de llarg per 14 m d'ample, en forma de L. Al mig del camp, a 3 m d'alçada, hi havia dues anelles de pedra fixades a cada paret lateral. La pilota era de cautxú massís, d'uns 15 cm de diàmetre i de més de 2 kg. Es tractava de tirar la pilota amb l'objectiu de fer-la arribar a l'altra punta del camp i no podia tocar a terra ni parar-se, i només podia passar-se amb les malucs, els genolls o amb els colzes. Si un dels jugadors aconseguia fer passar la pilota per una de les anelles, el seu equip guanyava directament i podia reclamar com a recompensa qualsevol objecte dels espectadors. Per aquest motiu, quan un dels jugadors aconseguia introduir la pilota dins l'anella, el públic sortia corrents cames ajudeu-me!

A la pel·lícula de dibuixos animats *El Dorado* es disputa un partit de Tlachtli molt emocionant.

**L'hem tret de...** BLOOMSFIELD, ( ) *Juegos del mundo*, ed. Unicef

8

**Se'n diu...** *PULUC*

**Es juga a ...** Guatemala, indis ketchi (descendents de la cultura maia)

**Hem de ser...** Dos jugadors






**Trigarem...** De 10 min. a 20 min.

**És un joc de...** TAULER

**Ens cal...** Un tauler tan senzill com 11 caselles iguals i una darrere l'altra; cinc fitxes blanques per a un jugador i cinc fitxes negres per a l'altre; daus maies, és a dir, 4 grans de blat de moro pintats per una cara.

**Som-hi!...**

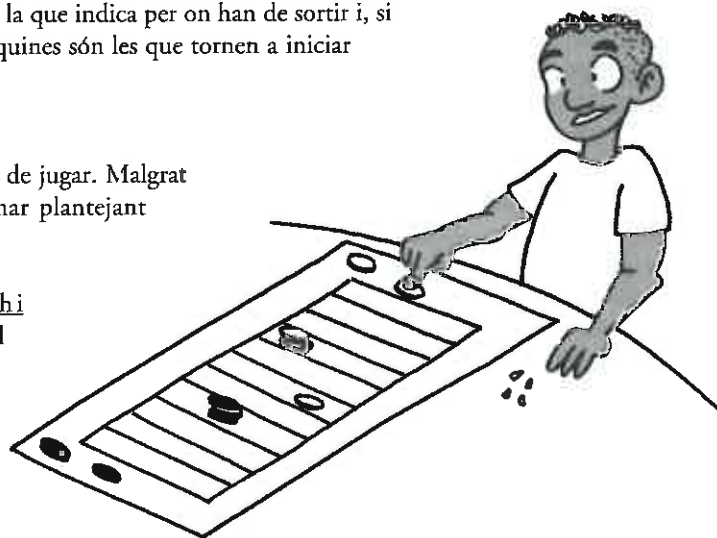
- Cada jugador surt d'una banda diferent del caseller. Es surt amb qualsevol puntuació i una forma possible de comptar és la següent:

Puntuació	
	5
	4
	3
	2
	1

- Els jugadors han d'intentar capturar les fitxes del contrari. Per a tal objectiu, van entrant tantes fitxes com volen, o poden moure les que ja són a dins. Sempre és un torn per a cadascú, és a dir, no es tira dues vegades seguides. No pot posar-se una fitxa d'un mateix color on ja n'hi ha una altra. El que interessa és posar-se en caselles ocupades per fitxes contràries ja que representa que es capturen i, llavors, podem intentar eliminar-les si en successives tirades arribem al final de la nostra ruta. No cal el nombre exacte per sortir. Quan s'arriba al final, les fitxes capturades són eliminades i les que han capturat tornen a iniciar el camí pel mateix punt de partida d'on sempre surten les fitxes d'aquell color. Pot succeir que una mateixa fitxa en capturi més d'una o sigui capturada per una altra o per un grup de l'altre color. La fitxa que hi ha al capdamunt de tot és la que indica per on han de sortir i, si aconsegueix sortir, quines són les eliminades i quines són les que tornen a iniciar el camí.
- Guanya qui elimina totes les peces del contrari.

**Alguna coseta més...** És un dels jocs de taula més senzills de fabricar i de jugar. Malgrat que l'atzar hi tingui molt a veure, es poden anar plantejant certes estratègies.

**L'hem tret de...** [www.utenti.lycos.it/necromicon/giochi](http://www.utenti.lycos.it/necromicon/giochi)  
(instruccions del joc en italià i fotocòpia del caseller)  
[www.stainess.freemove.co.uk/board/pcbrd.html](http://www.stainess.freemove.co.uk/board/pcbrd.html)



## 9

**Se'n diu...** *LAS OLLITAS*

**Es juga a ...** Paraguai

**Hem de ser...** Amb un grup de 10 persones ja funciona i millor que no siguin gaires més

**Trigarem...** Es pot allargar el joc fins a mitja hora però no gaire més ja que hi intervé la força

**És un joc de...** OPOSICIÓ (persecució)

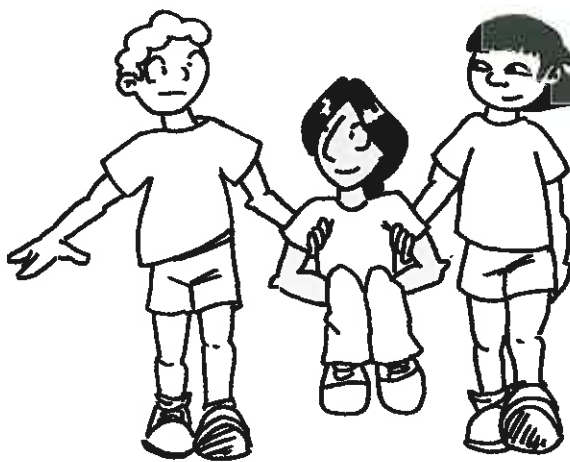
**Ens cal...** Un espai limitat no gaire gran (amb mitja pista poliesportiva n'hi ha prou)

**Som-hi!...**

- El grup és darrere d'una línia (el prestatge inicial) i representa que són olles: acotats i amb les mans agafades per sota les cames. Al davant hi ha dos compradors d'olles.
- Els compradors d'olles demanen si hi ha olles i el grup els respon que sí. Les olles, sense deixar-se anar de les mans, han de caminar fins a una altra línia pactada mentre els compradors agafen les que poden per les nanses (els braços) i les tornen a deixar al prestatge. Ara no es podran moure. Si una olla es desfà de les mans passa també directament al prestatge inicial. Quan ja no queden olles (les unes hauran arribat a la línia i les altres esperaran al prestatge inicial), a un senyal dels compradors, les que estiguin al prestatge, hauran de córrer cap a la línia. Si els compradors les toquen, a la propera jugada, faran de compradors.
- S'acaba quan totes les olles són comprades.

**Alguna coseta més...** Un joc molt similar el trobem recollit per J.Amades<sup>1</sup> (MARIN,I; PARDO, O.: *El jugar de l'Amades*, ed. el Mèdol, vol. I, 1996, pàg. 140): *El joc de les gerres*. Aquest era un joc practicat per les nenes i consistia en un diàleg entre una compradora i una venedora mentre la resta de grup, acotades i amb les mans a la cintura, esperaven ser comprades. Venedora i compradora traslladaven les gerres comprades a casa de la compradora i es reiniciava el joc amb una altra venedora i compradora. Es podia fer molt de teatre a l'hora de comprar cada gerra: tocar-la a veure com sona, dir que estava guerxa... És una versió més simbòlica i, per tant, per a mainada a partir de 4-5 anys. En canvi, amb les olletes estem parlant ja de nens i nenes més grans (a partir d'11 anys). De Catalunya va anar a parar al Paraguai? En tot cas totes dues versions tenen prou elements per ser jugats en situacions i grups d'edats diferents. Pensem, per exemple que, mentre "les olletes" és un joc de persecució, el joc de les gerres és de cooperació.

**L'hem tret de...** [http://digilander.libero.it/cfgems2000/games\\_paraguay.html](http://digilander.libero.it/cfgems2000/games_paraguay.html)



<sup>1</sup> Estem parlant, per tant d'un recull sobre jocs de finals del segle XIX i principis del s.XX

## 10

<b>Se'n diu...</b>	<b>LA RATONERA</b>
<b>Es juga a ...</b>	Xile
<b>Hem de ser...</b>	A partir de dos fins a un màxim de 5 per a cada capsa
<b>Trigarem...</b>	Fins a 20 minuts, si són nens molt petits (5-6 anys), i fins a més de mitja hora per a nens més grans
<b>És un joc de...</b>	TORNS INDIVIDUALS
<b>Ens cal...</b>	Bales i capsas de sabates o similars



- Som-hil...**
- En una capsa de sabates, s'hi fan forats a manera d'entrades per a les bales, i els jugadors es disposen a certa distància.
  - Es tracta de pactar la quantitat de bales que s'han de ficar a dins la ratera.
  - Guanya el jugador que ho aconsegueix primer

- Alguna coseta més...**
- Es tracta d'una activitat molt apta per a nens petits (5-6 anys) i es pot completar amb un taller de construcció de rateres.
  - Podríem també fer puntuacions segons els orificis per on s'entris i aquests podrien ser de mides diferents.
  - Inventem altres versions? En recordem una de molt divertida consistent a fer forats a banda i banda de manera que el guanyador havia d'aconseguir que la baleta entrés i sortís. I si fem això mateix però amb dos equips que juguen a una banda i a l'altra? Quantes opcions, oi?
  - Penseu que una bossa amb cent baletes pot valdre 0'60 euros.

**L'hem tret de...** [www.uchile.cl/cultura/oplath/antologia/origyfolc4.htm](http://www.uchile.cl/cultura/oplath/antologia/origyfolc4.htm)

## 1

**Se'n diu...** 5 CAMINS

**Es juga a ...** Xina

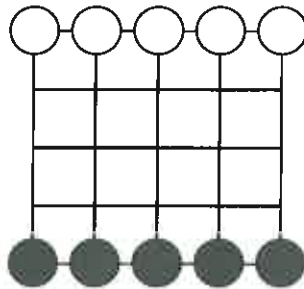
**Hem de ser...** 2 jugadors i prou

**Trigarem...** Entre 5 i 10 min. per partida

**És un joc de...** TAULER

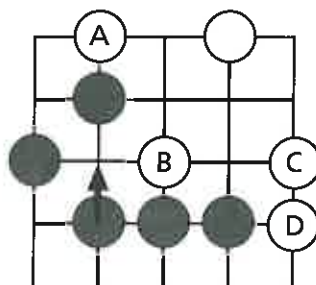
**Ens cal...** Una quadrícula de 4 x 4 i 5 llinadures de color diferent per a cada jugador

- Som-hil...**
- Es disposen les fitxes en les interseccions de la primera fila del tauler i es van movent per tornos alternatius a les interseccions que permet la quadrícula sempre que no hi hagi cap altra peça.
  - Només ens mengem la fitxa contrària quan amb el nostre moviment de fitxa aconseguim que hi hagi dues peces del nostre color al costat d'una del contrari i els altres dos llocs de la fila siguin buits. Les files poden ser tant horitzontals com verticals i els llocs buits no cal que siguin correlatius. Pot ser que hi hagi un lloc buit al principi de la fila, un lloc buit al final i les dues nostres seguides de la contrària al mig. En aquest cas, com deiem "NYAMMM".
  - Guanya qui abans es menja, literalment, totes les fitxes del contrari.



- Alguna coseta més...**
- Per no afavorir l'aparició de càries, ja que aquest és un joc que provoca molt de vici, aconsellem l'ús de fruits secs que, com a mínim, són més beneficiosos. Us imagineu una partida d'avellanes contra ametlles?
  - Aquest és un joc de tauler practicat pels nens del nord de la Xina.

**L'hem tret de...** BAUTISTA, V. : *Un món de jocs. Uns jocs del món. Recull de jocs de tauler d'arreu del món*, ed. Associació Kidege "L'ocellet", 2001 Barcelona.



2



**Se'n diu...** POONG CHOO KEE

**Es juga a ...** Corea

**Hem de ser...** A partir de 8 jugadors i fins a 20

**Trigarem...** 15 min. o 30 min.

**És un joc de...** SENSORIAL (amagar objectes)

**Ens cal...** Un objecte que farà de testimoni: una pedra, una moneda, un anell...

- Som-hi!...**
- Dos jugadors trien els equips i es disposa cada equip darrera d'una línia mirant-nos cara a cara. Entre les dues línies i els equips hi haurà uns 3 m o 5 m.
  - El cap que havia triat i havia perdut quan s'han començat a fer els equips agafa l'objecte que fa de testimoni i el va passant per les mans esteses dels jugadors del seu equip. Pot deixar-lo amb algú dels seus o quedar-se'l. El que ha triat de l'altre equip i ha guanyat té tres oportunitats (si són més de 6 a cada equip) per endevinar qui té la pedra. A cada oportunitat pot demanar consell o l'aprovació dels seus companys. Si ho endevina, guanya el testimoni, i si no ho endevina, és l'altre equip qui guanya un punt i tornen a jugar de la mateixa manera. Aquest segon cop, però, el jugador que era al costat del cap de cada equip, substitueix a aquest i els caps de cada equip passen a l'altre extrem. I així successivament. D'aquesta manera tothom té l'oportunitat d'endevinar i de donar el testimoni.
  - L'equip que fa més punts és el vencedor.

**Alguna coseta més...**

- Recordeu que s'han de fer equips a partir d'alguna juguesca com *or i plata*, *parells o senars*, *pedra, paper, tisora...*
- Es tracta d'un joc tranquil per acabar una tarda de manera suau, o per quan el grup està cansat, o...

**L'hem tret de...** LEWIS KINSMAN, D.: *Korean Games*, ed. British Museum, 2002, Londres. (escrit al 1946)

## 3

**Se'n diu...** *DARUMAOTOSHI*

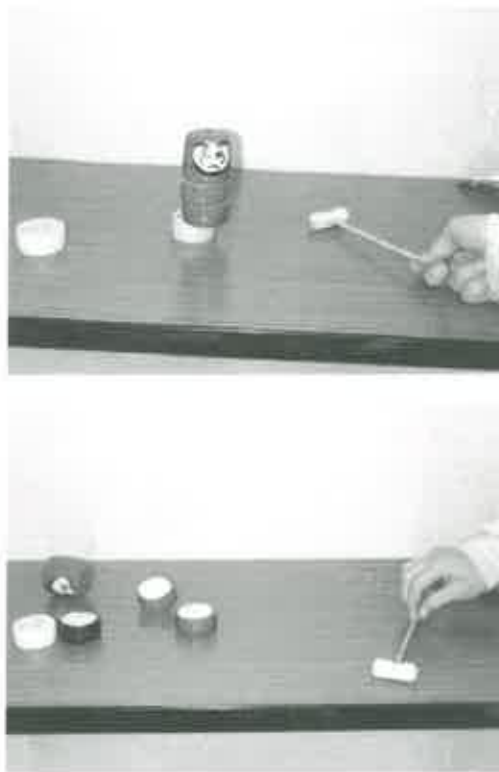
**Es juga a ...** Japó

**Hem de ser...** Un de sol ja hi pot jugar però... quants més serem....

**Trigarem...** De 10 min. a 20 min. Joc curt si no t'hi obsessiones

**És un joc de...** TORNS INDIVIDUALS

**Ens cal...** Un *daruma* o, quan no se'n tingui, unes peces de la mateixa mida que s'apilin les unes sobre les altres i un martellet de fusta o algun objecte per colpejar.



**Som-hi!...**

- Mentre els jugadors se situen al voltant de la taula, al bell mig hi tenim la torre amb les peces de color, amb la del cap al capdamunt, i el martellet a punt.
- Cada jugador, per torns, ha de tenir l'habilitat d'anar traient amb molta destresa, picant amb el martell a la base, una peça de fusta de sota fins que només quedi la de dalt de tot. Quan s'aconsegueix tenir molta habilitat, es pot jugar afegint dificultats als qui en saben més: p.e. amb l'altra mà, amb els ulls tancats...
- Guanya qui ho aconsegueix més vegades o, si s'és molt novell, qui arriba a aconseguir-ho.

**Alguna coseta més...**

- *Daruma* és el nom que rep també el monjo budista Bhodidarma, que fou qui portà el budisme a la Xina. Diu la llegenda que va pregar tant i tant que els seus braços i les seves cames es van arrugar fins a quedar enganxats al cos, quedant tot ell en forma d'ou. *Otoshi* en japonés vol dir avall. La tradició també diu que si compres una figura Daruma i li pintes un ull de negre mentres penses en un desig, quan el desig es fa realitat l'altre ull també es torna negre. (Caram! Així potser més val no demanar res!)
- Hem vist algunes fotografies de Darumes gegants fets amb peces de matalàs i on el joc consisteix a fer el mateix. Ha de ser espantant!!

**L'hem tret de...** <http://fp.uni.edu/ljohnson/games.htm>



## 4

**Se'n diu...** PATINTERO

**Es juga a ...** Filipines

**Hem de ser...** A partir de 12 jugadors i fins a 20

**Trigar>m...** De 30 min. a 1 hora

**És un joc de...** EQUIPS

**Ens cal...** Guix per marcar les línies o un terreny de terra per fer-ho amb al taló de la sabata.

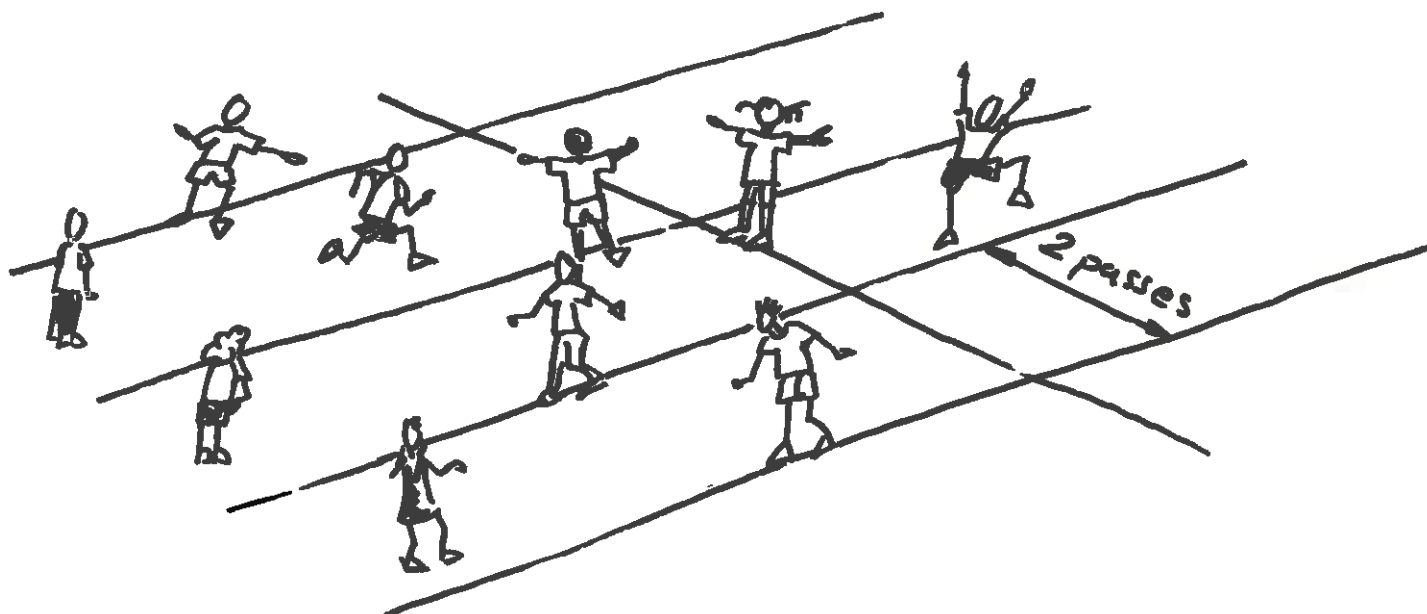
**Som-hi!...**

- Ens dividim en dos equips del mateix nombre de jugadors i un d'aquests es disposa al damunt de les línies dibuixades a terra. El camp dibuixat consisteix en una graella amb tantes línies horitzontals com jugadors d'un equip menys un hi hagi, i una línia vertical al mig que travessa el camp. La distància entre línia i línia hauria de ser d'unes dues passes (el suficient per tal que algú s'hi pugui estar al mig sense ser tocat des de les línies).
- Els defensors, disposats en cadascuna de les línies, intenten que cap dels jugadors de l'altre equip no pugui arribar a l'altra banda i tornar allà on ha començat. Quan un jugador atacant és tocat per un defensor, que només es pot moure per la seva línia, es canvien els papers de tots dos equips i els defensors passen a atacar. Tot l'equip atacant ho pot intentar alhora o mitjançant d'altres estratègies.
- Guanya qui aconsegueix la proesa de travessar i tornar sense ser tocat o, en el cas de ser uns *cracks*, comptaríem els cops que ho hem fet.

**Alguna coseta més...**

- ⇒ És un joc bastant estès a les illes de l'est asiàtic i al sud. Per exemple, hem trobat que els tailandesos també hi juguen anomenant-lo *Der-ree* i fent-lo més senzill, ja que només dibuixen ratlles horitzontals.
- ⇒ És tota una proesa arribar a aconseguir que algú de l'equip travessi i torni. De les vegades que hi hem jugat (i en portem unes quantes!) encara ningú ho ha aconseguit. Cal, per tant, trobar estratègies adequades i, sobretot, no feu de kamikazes!

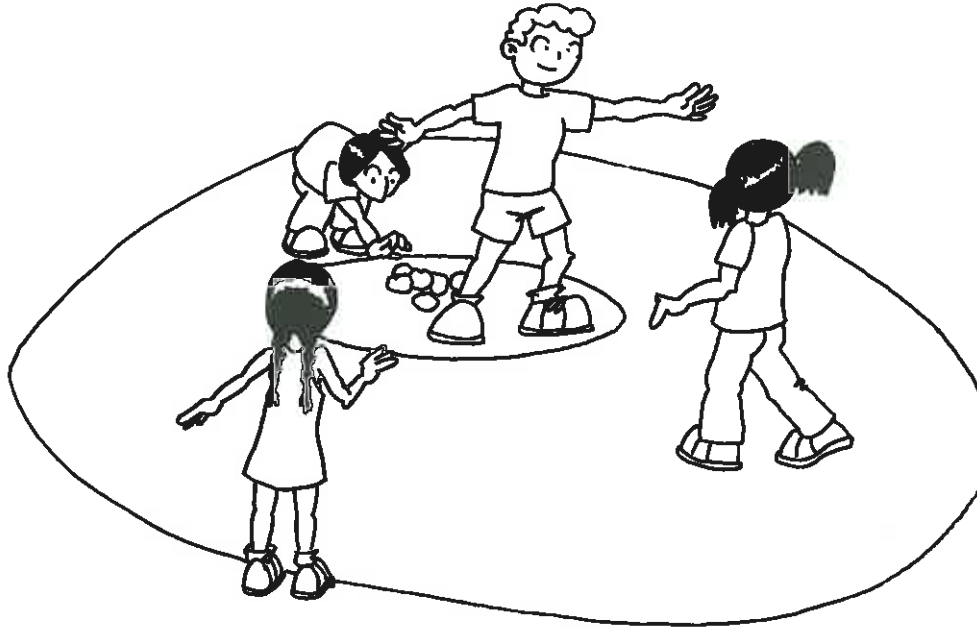
**L'hem tret de...** Fitxer de jocs d'Access recollits per Rafael Badia a la web [www.xtec.es/rbadia](http://www.xtec.es/rbadia)



5

**Se'n diu...** *E-GHAR FUK KHAI* (el corb assegut en els seus ous)

**Es juga a ...** Tailàndia



**Hem de ser...** A partir de 5 jugadors i fins a 12

**Trigarem...** De 20 minuts fins a més d'una hora amb successives partides

**És un joc de...** OPOSICIÓ (persecució)

**Ens cal...** Unes quantes pedres petites, depenent del nombre de jugadors (de 6 a 12 pedres) i guixos per marcar el terra o algú que posi el taló si és un pati de terra.

**Som-hi!...**

- Cal dibuixar un cercle interior d'1 m aprox. de diàmetre i un de 4 m que tindrà com a centre l'altre cercle petit. Es posen les pedres que simbolitzaran els ous de la mare corb en el cercle petit i es tria qui farà de corb posant-se també al mig.
- Quan es digui "Guarda bé els ous, corb" ja es pot començar amb tota mena d'estratègies i paranys per tal de robar els ous del corb. El corb, però intentarà protegir-los. Si els *robaous* entren al cercle petit o són tocats pel corb han de restar fora del cercle gran.
- Però no acaba aquí perquè quan tots els ous són robats, es posa una bena als ulls del corb i la resta de jugadors li amaga els ous pel voltant. Un cop amagats tots els ous, el corb es treu la bena i els busca. La persona que ha amagat el primer ou que trobi el corb serà la següent a parar.

**Alguna coseta més...** També n'hem trobat una altra versió que s'anomena Ka Fao Khai, els ous de la mare corb. Aquesta només difereix de l'anterior en el fet que, quan el corb busca els ous, n'agafa un i intenta tocar a algú amb aquest. La persona tocada serà la mare corb de la següent partida.

**L'hem tret de...** <http://www.thaistudents.com/games/>

## 6

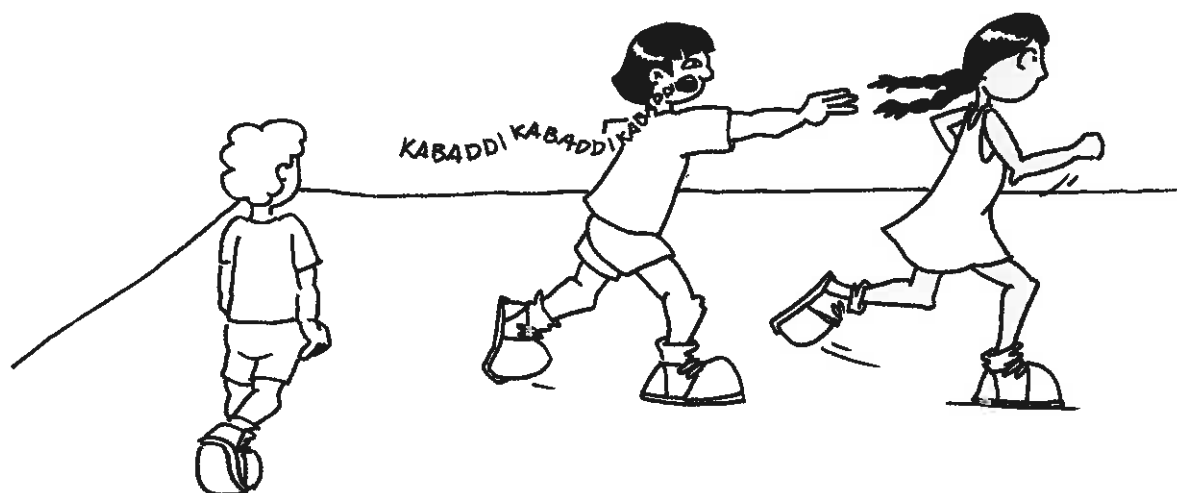
- Se'n diu...** *SEPAK RAGA*
- Es juga a ...** Malàisia
- Hem de ser...** A partir de 6 i fins a 14 jugadors
- Trigarem...** De 15 min. a 45 min.
- És un joc de...** COOPERACIÓ
- Ens cal...** Una pilota lleugera de mida petita (un xic més petita que les pilotes d'handbol). Allà on es practica el *sepak raga* les pilotes són fetes de vímet i amb forats entremig que les fan lleugeres i no boten. La nostra opció, si no trobem aquestes, són les pilotes d'escuma petites
- Som-hi!...**
- Es fa una rotllana i un dels jugadors toca la pilota amb el peu per enlairar-la.
  - Es tracta que tothom col·labori a mantenir la pilota en l'aire fent successius tocs amb qualsevol part del cos excepte les mans. S'ha d'evitar, entre tots i a partir de passades aleatòries, que la pilota no toqui a terra. Els jugadors poden decidir entre ells alguna dificultat: tots a peu coix, només val peu i cames...; o fer figures: aguantar-la tots un cop a darrere el clatell, fer una tisoreta amb les cames (aixecar primer un peu i després l'altre que serà el que realment colpegi la pilota), etc.
  - Els jugadors han de decidir quin és el seu repte per sentir-se guanyadors: "arribarem a 33 cops"; "25 tocs sense i el darrer amb xilena"...



- Alguna coseta més...**
- Aquesta versió amb els peus recorda els nostres jocs de tocs amb pilota de plàstic o de voleibol, fent-ho majoritàriament amb les mans, però sense penalitzar els tocs amb el cap, els peus... Normalment n'hi diem *buscar el record* i és de les activitats conjuntes més fascinants.
  - Al voltant d'aquesta dinàmica un joc típic és el d'A,E,I,O,U on l'objectiu és que quan hi ha el toc que coincideix amb la lletra U es pot llançar sobre un jugador i aquest perdrà una vida. També es pot dir que prèviament a cada toc es diguin noms de ... (animals, persona, països...) i qui es queda en blanc també perd vida o paga penyora. En aquests dos casos es transforma el joc cooperatiu en un d'eliminació.

**L'hem tret de...** ORLICK, T: *Libres para crear, libros para cooperar*, ed. Paidotribo, Barcelona, 2002, 4a edició, pàg. 188

7



**Se'n diu...** *KABADDI*

**Es juga a ...** Índia, Nepal, Bangla Desh, Sri Lanka,.. (i des del Pakistan fins al Japó)

**Hem de ser...** Dos equips. A partir de 5 jugadors i fins a 9

**Trigarem...** Des de 30 minuts fins a una hora i, fins i tot més

**És un joc de...** EQUIPS

**Ens cal...** Un camp petit de 10x10 m o una mica més

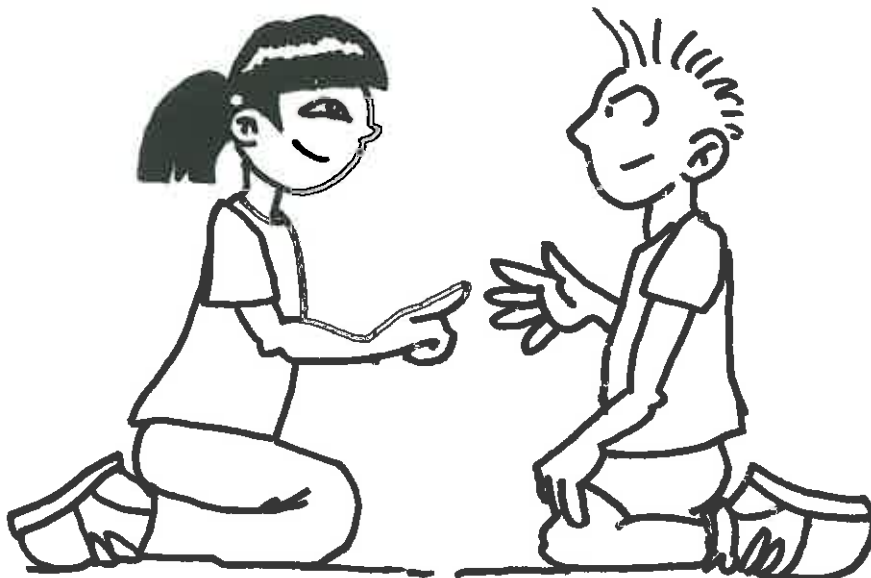
- Som-hi!...**
- Se situa un dels dos equips dins del camp.
  - Es tracta que, d'un en un, els components de l'equip atacant es vagin introduint en el camp contrari amb la intenció de tocar tants adversaris com es pugui i retornar sense haver respirat. Per controlar el fet de respirar, tota l'estona ha d'estar dient "kabaddi, kabaddi..." en veu alta:
    - o Si aconseguix sortir sense respirar, tots els que ha tocat són eliminats i entra un altre atacant.
    - o Quan se li acaba la respiració a dins del camp, queda eliminat i es canvien els papers de defensors i atacants.
  - Quan hi ha el canvi de papers, els jugadors defensors eliminats en aquella partida no poden entrar a atacar. Si l'equip que té un jugador eliminat aconseguix eliminar un adversari, pot salvar un dels seus jugadors.
  - El joc finalitza quan s'eliminen tots els components d'un equip o quan s'arriba als 10 punts.

- Alguna coseta més...**
- Aquest joc, temps enrere, va ser utilitzat com una pràctica per preparar els guerrers per a la guerra, però sense armes! Actualment, a L'Índia se'n fan lligues i té consideració d'esport.
  - La paraula *Kabaddi* ha de ser audible; ara bé, amb la pràctica es comprova que, si crides, t'ofegues més aviat.
  - En alguna versió prefereixen substituir el tema sempre tan conflictiu de *deixar de respirar* per la norma de donar un temps determinat (5 segons) amb el qual, un cop trancorregut, ja es podrà tocar l'atacant i eliminar-lo.
  - Coneixem dues versions occidentals renovades d'aquest joc: els peixets i el tarzan i els micos. La primera és per a nens ben petits i consisteix tan sols a dir que hi ha un submarinista que amb els dits al nas intentarà atrapar els peixos de l'estanc. Si respira per la boca o deixa de pronunciar peix, peix, peix... quedarà eliminat. A la versió tarzan i els micos, el camp pot ser ben ampli (pista poliesportiva): els micos caminen acotats i els tarzans entren d'un en un fent "ahahahahhhh". A mesura que els micos són tocats, seuen a terra i guanyen els tarzans si els toquen tots.

**L'hem tret de...** LAVEGA, P.; OLASO, S.: *1000 juegos y deportes populares y tradicionales*, ed. Paidotribo, 1999, Barcelona, pàg. 245

## 8

- Se'n diu...** *MACHHA MACHHA BHYAGUTO* (El peix i la granota)
- Es juga a ...** Nepal
- Hem de ser...** Només dos a l'hora del joc, però fent un campionat podem ser... la tira!
- Trigarem...** Menys d'un minut per partida, però podem fer moltes partides
- És un joc de...** OPOSICIÓ (lluïta)
- Ens cal...** Les mans, sí pot ser, netes
- Som-hi!...**
- Un fa de pescador i l'altre és el peix. Tots dos s'asseuen un davant de l'altre.
  - El que fa de peix va dient "machha, machha, machha..." ('peix, peix, peix...') bo i movent el seu dit índex amunt i avall mentre el pescador espera el moment per atrapar-lo. De cop, zas!... El pescador ha intentat atrapar el peix (dit índex), però si en un gir ràpid el peix aconsegueix canviar el dit índex pel dit gros, el pescador perd la partida. Quan el pescador atrapa el peix, es canvien els papers.
  - És igual qui guanya perquè, finalment, es fan tantes partides que no hi ha ningú que les compti
- Alguna coseta més...**
- Heu vist joc més senzill i que atrapi tant?
  - Per a nens molt petits, fins i tot de dos anys, es pot fer una versió en la qual els dits del pare o la mare fent tisora són el peix i el fill amb els dits de la mà fent pinça, és el pop. Els pares van dient "peix, peix, peix" i els fills "pop, pop, pop". Qui es menjarà a qui? I quan?
- L'hem tret de...** RIPOLL, O.: *Juga amb nosaltres*, ed. Molino, Barcelona, 2002



9



**Se'n diu...** *EBE CEC*

**Es juga a ...** Turquia

**Hem de ser...** A partir de 8 anys i fins a 25

**Trigarem...** De 20 a 40 min.

**És un joc de...** SENSORIAL (ulls tancats)

**Ens cal...** Un mocador per tapar els ulls; el dibuix a terra d'una àrea petita on càpiga tothom i en el centre s'ha d'assenyalar el punt des d'on qui para s'haurà de col·locar i no moure's.

**Som-hi!...** • Es tria qui para i li tapem els ulls amb un mocador. Llavors qualsevol dels jugadors es posa davant del qui para i enceten el diàleg següent:

- Ep, que un pollastre ha vingut al teu camp.
- Fes-lo fora, fes-lo fora.
- Ja ho faria, però no vol.
- Fot-li cop, trenca-li la pota.
- Ja ho he fet, ja l'he trencada.
- Doncs a la cuina i ens la crupirem!
- Ja ho he fet, ja me l'he menjada.
- I per a mi que no n'hi ha?
- Agafa-la, que és per a tu.

- Quan el jugador diu l'última frase toca la cintura del qui para i s'escapa. La resta de jugadors també provaran de tocar la cintura del qui para. Si el qui para, que contínuament està movent els braços, aconsegueix encalçar algú, aquest serà qui parará. I si en l'intent d'escapar de les garres del qui és al mig algun jugador surt a fora del requadre, també parará encara que no hagi estat agafat.
- Es va jugant fins a cansar-se i sense que comptabilitzem qui guanya o perd.

**Alguna coseta més...** = *Ebe* en turc és el nom de la persona que para.

- Aquest joc recorda molt al que aquí anomenem gallineta cega en versió molt més simple. La gallineta cega és un joc molt estès; a Portugal, per exemple, parlen de "la cabra cega". Quant a la diferència de normes, tenim que a la gallineta cega no es limita el camp i es permet moure a qui para. També és molt important que algú, al principi, faci donar voltes a la gallina per desorientar-la. La gallina cega, a més, té una segona part molt important que podríem afegir a l'*Ebe cec*: es tracta d'endevinar mitjançant el tacte el nom de la persona que s'ha agafat. Si no s'endevina, l'ha de deixar i continuar el joc.

- Si juqueu a la gallineta cega limiteu bé el terreny i assegureu-vos que no hi hagi cap perill. A un servidor van posar-li tres punts a la cella per xocar contra una paret. En aquest aspecte, la versió turca és molt més segura, oi?

- El diàleg de la gallineta cega és:

- Rotllana: Gallineta!!  
 Ulls tapats: Què mana?  
 Rotllana: D'on vens?  
 Ulls tapats: De Roma.  
 Rotllana: Què em portes?  
 Ulls tapats: Corona.  
 Rotllana: Què en cerques?  
 Ulls tapats: Muller.  
 Rotllana: Doncs fés tres salts i busca-la bé.

**L'hem tret de...** WALKER, B.K.; WALKER, W.S.: *Turkish games for health and recreation*, Texas tech University Libraries, 1997, pàg. 40  
 CABALLÉ, J.; RUSCALLEDA, T.: *Recull de jocs populars gironins*, Servei Municipal de Publicacions, 1982, Girona, pàg. 21

## 10

**Se'n diu...** *MAKLOT*

**Es juga a ...** Israel

**Hem de ser...** Entre 4 i 7 jugadors (si som més, es pot fer massa pesada l'espera del torn)

**Trigarem...** De 20 a 30 min.

**És un joc de...** TORNS INDIVIDUALS

**Ens cal...** Tres pals, si no en tenim, tres ratlles que anirem esborrant i refent a mesura que avanci el joc.

**Som-hi!...**

- Es posen els tres pals estesos a terra, separats un mig metre cadascun i ens posem en filera darrere del primer pal.
- Els jugadors, per torns, salten amb els peus junts entremig dels pals. Si un jugador fa més d'un salt entremig dels pals o bé trepitja un pal o bé no salta amb els peus junts, queda eliminat. Quan tothom ho ha saltat, se separen novament els pals uns quatre dits o un pam, depenent de l'optimisme, i es torna a provar de saltar.
- Guanya qui és capaç de saltar correctament amb més distància entre els pals.



**Alguna coseta més...**

Podem afegir noves formes de passar entre els pals com per exemple a peu coix o saltant enrera o amb els ulls tancats o...

També es pot fer el joc de manera cooperativa si decidim que entre tots hem de fer alguna mena de transport: portar una, dues, tres..., les persones que siguin sense que toquin els peus a terra i de manera que els transportadors no trepitgin els pals.

**L'hem tret de...** Recollit i cedit per Oriol Ripoll (material no publicat)



# Europa

1

**Se'n diu...** JUGAR A NOMS / SÍL·LABES MUSICALS

**Es juga a ...** Catalunya

**Hem de ser...** A partir de 8 jugadors i fins a 25

**Trigarem...** De mitja hora a tres quarts

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

**Ens cal...** Res de res

**Som-hi!...**

- Surt un voluntari a fora i la resta, mentrestant, escull una paraula i fa tants grups com síl·labes té aquesta paraula.
- Quan torna el voluntari, tots els grups alhora aniran repetint la síl·laba corresponent i amb la tonada d'alguna cançó (en Jan petit, bon dia...). El voluntari haurà d'endevinar la paraula en tres intents. Cal que ens preocupem de no cantar les síl·labes correlativament o li ho posarem massa fàcil.
- Quan s'endevina la paraula es tria un altre voluntari.



**Alguna coseta més...** La versió que us presentem aquí és una mica més complexa. Al llibre de F. Maspons es juga a endevinar noms de persona i, tots alhora, diuen la síl·laba i prou. Això sí, repeteixen la síl·laba tants cops com hagin estipulat anteriorment.

**L'hem tret de...** MASPONS, F.: *Jocs d'Infants*, ed. Barcino, Barcelona, 1931, pàg. 87 (llibre escrit al 1874)

2

**Se'n diu...** *JUAN DE LAS CADENAS / COMPADRE HAO*

**Es juga a ...** Estat espanyol

**Hem de ser...** Tants grups com vulguem amb 5 o 8 persones fent una filera

**Trigarem...** Cada tongada pot durar uns 15 minuts

**És un joc de...** COOPERACIÓ

**Ens cal...** Una paret, arbres, bancs..., és a dir, llocs on el primer de la filera pugui recolzar la mà i la resta, passar per entre el pont format pel lloc de recolzament i el braç del company.

**Som-hi!...**

- A partir d'una filera, ens agafem de les mans i un dels extrems es recolza en una paret, arbre, banc...
- Aleshores, es comença una cantarella amb preguntes i respostes entre tots els jugadors que formen la filera i el de l'extrem, que es troba recolzat en una paret. Aquesta cantarella també es pot fer entre cadascun dels jugadors dels dos extrems de la filera.
- Un cop acabada la canterella, es començarà a desfilat. Així, tot el grup passarà per sota el pont format per l'extrem i el lloc on es recolza. Quan ha passat tota la corrua el jugador que està recolzat quedarà amb els braços creuats i mirant en direcció contrària a la de la resta. El diàleg, a continuació, serà entre el jugador que és al costat de l'extrem que es recolzava i el qui fa de cua. Ara, el pont per on s'haurà de passar és el que formen el jugador de braços creuats i el jugador del costat. L'objectiu és anar convertint tota la filera en un cercle que mira cap enfora.



El diàleg que us presentem pot tenir moltes variants segons la localitat o l'indret:

Cua: *Compadre hao. ¿Cuántos panes hay en el horno?*

Extrem recolzat: *Ventiuno y el quemado.*

Cua: *¿Quién le quemó?*

Extrem recolzat: *El perrillo traidor.*

Cua: *¿Quién anda en la huerta?*

Extrem recolzat: *La perrilla tuerta.*

Cua: *¿Qué tiene tocado?*

Extrem recolzat: *El pañal cagado.*

Tots a una: *Préndanlo, préndanlo, por soldado.*

- Un cop tots són presoners els extrem es donen les mans tancant el cercle i es fa una dansa o es volta i volta fins a caure.



### Alguna coseta més...

D'aquest joc, en tenim versió catalana amb el nom més estès de Sant Joan de les Canadelles

però també Sant Joan de les Cadenes (Argençola), Sant Joan de les Abadesses (Plana de Vic), Sant Joan de les Caramelles (Sant Quintí de Mediona), etc. En les nostres contrades s'acostuma a afegir un element que consisteix en el fet que l'extrem recolzat diu una consigna especial de passar per sota el pont de determinada manera. Els participants hauran de passar d'aquella forma durant el trajecte. A continuació, us especificuem la cançó catalana habitual i les consignes més típiques.

#### St Joan de les Canadelles:

\*Diàleg :

Cua o tots excepte el pont : - St Joan de les Canadelles?

Pont : - Què mana mi senyor?

Cua / tots excepte el pont : - Quantes fulles hi ha a l'arbre?

Pont : - 100 i un canó.

Cua o tots excepte el pont : - Que hi pot passar una mica de gent?

Pont : - Encara que fossin més de cent

Cua o tots excepte el pont : - I per quin pont passarem?

Pont : - Pel pont de ...

Consignes:

- Pont de... les formigues: tothom en cantarella va dient "Ai, com piquen, ai com piquen..." i alhora es va saltant com si es tinguessin formigues als peus.
- Pont de .... la mel: tothom diu "Ai, que és dolça, ai, que és dolça..." i es va caminant com si es llisqués, però ben a poc a poc, com la viscosa mel.
- Pont de... les bruixes: tothom va dient "Ai, com punxen..." i es fa veure que els estan pessigant.
- També s'hi poden afegir d'altres ponts (el dels follets, tots acotats i dient "Som valents"; el dels elefants, tot pesats i dient "Anem fent...", etc.).

- A molts indrets es canta un sol cop i quan es passa per sota es forma una espiral que es va cargolant. Arriba un punt en què s'aconsegueix moure el que feia de pont i acaba tothom per terra.
- Un altre ingredient divertit recollit a les localitats de Sallent i Cardona, del Bages, és l'acabament: quan es tancava el cercle, tots els jugadors es buscaven una parella i, posats esquena per esquena, anaven donant-se cops de cul tot dient "Culades de gat, culades de gos..." i a veure qui aguantava dret. En d'altres llocs es feia el mateix però fent la campana (agafats d'esquena i amb els braços relligats alternativament, s'anaven recolzant a l'esquena de l'altre).
- La versió de Cardona i de Sallent amb tot el grup alhora és divertidíssima.

### L'hem tret de...

Les referències del joc castellà ja es troben a CARO, R.: *Días geniales o lúdicos*, vol I i II, ed. Espasa Calpe, 1978, pàg. 98 (manuscrit original del segle XVII)

Les referències del joc en català són de: MARIN, I; PARDO, O.: *El jugar de l'Amades*, vol. I, 1996, pàg. 169, ed. El Mèdol, Tarragona.

VARIS: *Jocs de sempre, jocs per sempre*, Fundació Pere Tarrés, suplement rev. "Estris", 2001.

3

**Se'n diu...** *CHAMBOT / CHOLAGE*

**Es juga a ...** Nord de França i sud de Bèlgica

**Hem de ser...** 2 equips de 2-3 persones

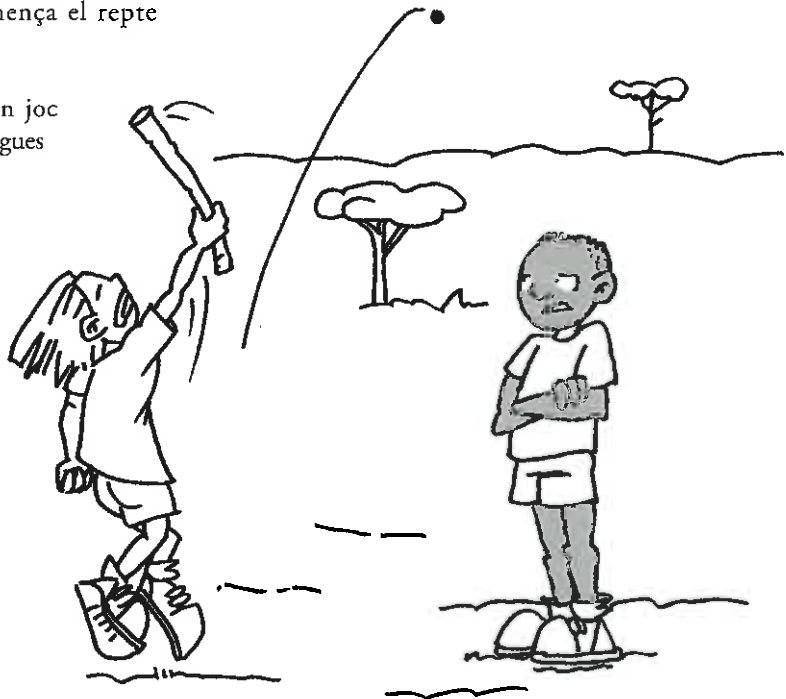
**Trigarem...** Uns 20 min., però, si ens piquem..., pot durar 1h o 2h. Els adults s'hi passen tot un matí sencer.

**És un joc de...** TORNOS INDIVIDUALS

**Ens cal...** 1 pilota de tennis o similar i un pal o estic. Per jugar-hi bé, també ens caldrà un espai obert, com més ampli millor, i si és ric en obstacles, millor.

- Som-hi!...**
- Comença un equip reptant a l'altre dient-li de fer arribar una pilota fins a un lloc concret amb un pal i amb un cert nombre de cops. Si l'altre grup creu que ho pot fer en menys cops, ho diu... i així fins que un dels grups no s'atreveix a abaixar més la marca. Cal tenir en compte, a l'hora de fer el repte, que cada tres llançaments de l'equip que jugui, l'equip contrari en farà un de retrocés, amb la intenció d'impedir que faci el nombre de cops que hagi dit a l'inici del joc.
  - A partir d'aquí, l'equip més atrevit comença colpejant alternativament la pilota i intentant arribar al punt assenyalat amb els cops esmentats (si són menys, millor). Tornem a insistir, però, que l'equip contrari, després de cada tres tirs l'altra parella pot fer retrocedir la bola allà on vulgui, i, si és un lloc ben complicat, millor.
  - L'equip guanyador és qui comença el repte següent.

- Alguna coseta més...**
- Tradicionalment es tractava d'un joc d'aposta i es feia en distàncies llargues (5-6 km, d'un poble a un altre...)
  - És un joc que encara els adults el practiquen actualment, sobretot per Carnaval i, no t'ho perdis, disfressats!!
  - És molt important i entretinguda la forma de fer el repte. Caldrà tenir cura per tal que se n'entengui bé el mecanisme.
  - El material utilitzat en aquest joc pot ser perfectament fabricat: pals de branques, pilotes de paper de plata, etc.



**L'hem tret de...** Joc explicat per Joseba ETXEBESTE al curs de postgrau Bases i aplicacions en l'escola i el lleure del joc i l'esport popular i tradicional, Lleida, 1999-2000.

Es troben referències a <http://www.terra.es/personal4/lapeonza/desecho.htm>

4

**Se'n diu...** SET PEDRES

**Es juga a ...** França

**Hem de ser...** 2 equips i de 4 a 6 persones per equip

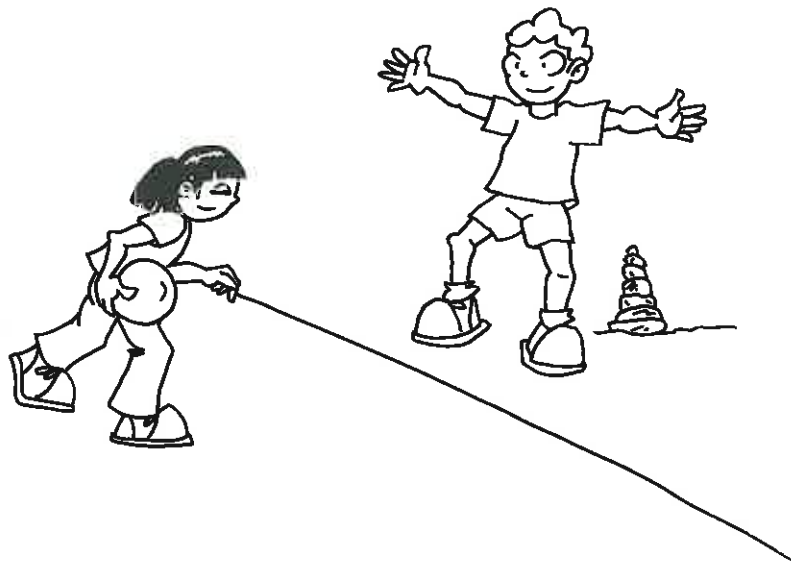
**Trigarem...** Són partides curtes de 5 minuts, però, entre revenja i revenja, ens hi podem passar una hora.

**És un joc de...** EQUIPS

**Ens cal...** Set pedres que es puguin disposar una damunt de l'altra i una pilota gran que pugui tombar una torre de pedres. L'espai ha de ser pla i amb una línia al mig que separi els dos camps.

**Som-hi!...**

- L'equip que defensa construirà una torre amb les set pedres i sense estar al costat de la torre intentarà evitar que la pilota llançada pels atacants la toqui de ple.
- L'equip atacant tira la pilota des d'una certa distància i quan aconsegueix tombar la torre corre a construir-la. L'equip defensor intentarà evitar-ho eliminant els constructors a partir de llançaments de pilota.
- Guanya l'equip atacant si construeix la torre abans que els eliminin o l'equip defensor si elimina tothom abans de construir-la. Qui guanyi serà l'equip atacant.

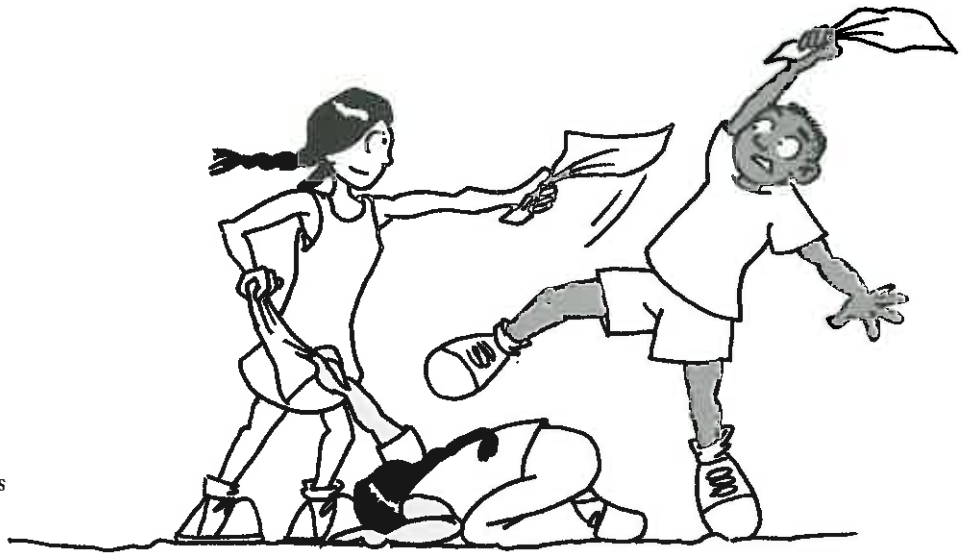


**Alguna coseta més...**

- ▣ És un joc en el qual els autors que el descriuen insisteixen, com de fet s'ha de fer en tots els jocs, en el fet de no introduir regles innecessàries. És a dir, si els jugadors es coneixen, segurament no caldrà posar distàncies o dibuixar un cercle al voltant de la torre on els defensors no puguin entrar. Tampoc caldrà imposar el fet que els defensors es puguin moure amb la pilota a les mans o no: són els jugadors els quals prenen acords, decideixen les normes i n'apliquen de noves (AUTOREGULACIÓ).
- ▣ Els defensors poden ser molt murrís i intentar construir una torre que s'enfonsi fàcilment.
- ▣ Hem trobat versions molt semblants al Perú i al Marroc. Al Perú (poble chayahuita, zona de Yurimaguas) juguen al *Quichi*. Ells, a la línia del mig hi posen una torre de quatre llaunes. En el *fichat* marroquí, tots tiren des d'una mateixa línia. Una vegada han tocat una muntanyeta de cinc pedres, la persona de l'equip que les ha tocadés intenta portar cada una de les pedres a cada extrem del camp on hi ha dibuixats uns quadrats. Al mig també hi haurà una pedra. Mentrestant, els altres s'encarreguen d'eliminar-lo, sempre tirant des de darrere la línia. Si aconsegueix posar-les, serà el torn per a un altre del seu equip.

**L'hem tret de...** GUILLEMARD i altres: *Las cuatro esquinas de los juegos*, ed. Agonos, 1988, Lleida. Els altres jocs relacionats són de materials no publicats d'Oriol Ripoll.

5



**Se'n diu...** Ós i GUARDIÀ

**Es juga a ...** Bèlgica

**Hem de ser...** A partir de 7 jugadors

**Trigarem...** De 10 a 30 min.

**És un joc de...** OPOSICIÓ (lluita)

**Ens cal...** Un fulard o una tira de roba per a cadascun

- Som-hi!...**
- Es tria qui farà d'ós i qui serà guardià. La resta són caçadors. L'ós s'agenolla a terra i amb el cap acotat sostenint per una punta el mocador o fulard. El guardià agafa l'altra punta del mocador de l'ós i a la seva mà branda el seu.
  - Els caçadors intenten tustar l'esquena de l'ós amb el seu mocador, però si el guardià els toca amb el seu, el joc queda aturat. El guardià utilitza tot el diàmetre que li dona el mocador de l'ós per intentar tocar els caçadors. El caçador tocat pel guardià passa a ser ós, l'ós passa a guardià i el guardià passa a caçador.
  - Es van fent partides per veure si tothom fa d'ós algun cop.

- Alguna coseta més...**
- Aquest joc es troba també a França, Catalunya i a l'Estat espanyol. Hem posat la denominació de belga perquè en un famós quadre del segle XVI de Bruegel el Vell, *Jocs de nens*, entre els 80 jocs i entreteniments identificables s'hi troba també aquest joc. A l'època medieval, però, la versió era un tant més *heavy*. Els caçadors jugaven a picar cops de puny a l'esquena de l'ós i el guardià tenia un pal per defensar-lo. Creieu que es lesionaven? I si a algú que s'havia passat li tocava fer d'ós? Autoregulació segura!
  - Una de les regles que podem proposar és la de posar d'ós aquell jugador que, havent cridat el guardià "prou", encara estigui colpejant l'ós.
  - A Catalunya tenim la versió El guardià de la bona col, en la qual hi ha la col, el guardià i els ocellets; a l'Estat espanyol és *La mona, el monero y el titiritero*.
  - A l'Àfrica trobem versions saharauí i marroquines del mateix joc. Al Sàhara occidental i Mauritània, juguen al *tenghacho ghach*. Aquí n'hi ha un d'assegut que rep cops a l'esquena, un que el defensa i els altres que atien. Es diu que per tal que cogui més, els jugadors que fan de caçadors es freguen les mans amb sorra. En determinats llocs, es substitueix la persona per pedres. Al Marroc hi ha un joc, el *tih*, que té una dinàmica semblant. Al *tih* cada jugador deixa una sabata en un cercle al terra i el guardià és al mig recolzat en un pal. Aquest defensor només pot tocar la resta amb els peus. Si els toca, aconsegueix eliminar-los; si li agafen totes les sabates, haurà de córrer fins a un cert lloc i, durant el trajecte, poden ploure-li les llesques dels altres...

**L'hem tret de...** GUILLEMARD i altres: *Las cuatro esquinas de los juegos*, ed. Agonos, 1988, Lleida.  
 Les altres versions són a LAVEGA; P. ; OLASO, S. (1999); GALERA, A.D. (1999); PINTO, F (1999).

6

- Se'n diu...** *KICKERY*
- Es juga a ...** Gran Bretanya
- Hem de ser...** A partir de 5 jugadors, però millor grups grans (de 15 a 30 jugadors)
- Trigarem...** A 15 min. per partida i n'hem arribat a fer 7!
- És un joc de...** OPOSICIÓ (persecució)
- Ens cal...** Res
- Som-hi!...**
- És el cuit i amagar al revés. Mentre tots els jugadors excepte un compten fins a cent, el qui para corre a amagar-se. Quan s'ha arribat a cent, tots surten a buscar-lo cridant: "que veniiiiim!".
  - Quan un jugador troba el buscat, s'amaga ell també sense dir res als altres jugadors, fins que, un darrere l'altre, estiguin tots al mateix lloc.
  - L'últim que els troba és qui corre i escull un nou amagatall per a la propera vegada.
- Alguna coseta més...**
- És idoni per a espais oberts i plens d'obstacles o vegetació. En aquest sentit és positiu no posar límits (sempre que es prioritzi la seguretat dels jugadors).
  - És un joc que també es recull a França i a Catalunya amb el nom de La sardina.
- L'hem tret de...** BOMPIANI, E.: *Yo juego, tu juegas, todos juegan. 270 juegos para todo el año*, Editorial Juventud, S.A., Barcelona.  
 Les versions es troben a: GUILLEMARD i altres: *Las cuatro esquinas de los juegos*, ed. Agonos, 1988, Lleida i informadors de Sant Vicenç de Castellet (el Bages).



7

**Se'n diu...** EL CAP DEL GEGANT

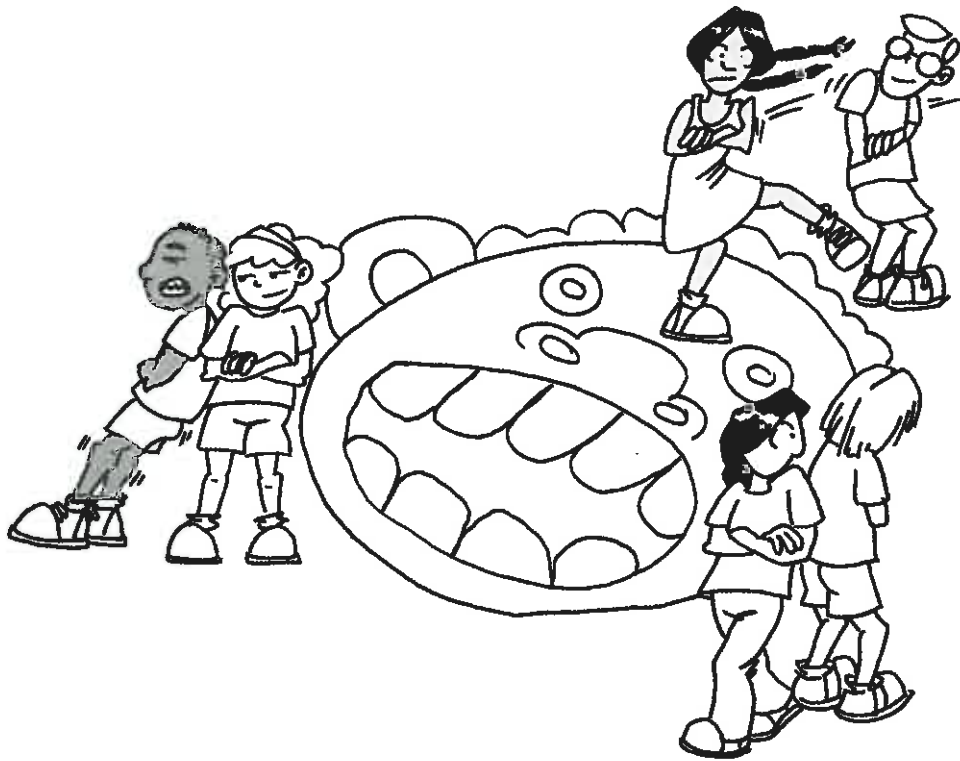
**Es juga a ...** Dinamarca

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

**Trigarem...** De 15 a 25 min.

**És un joc de...** OPOSICIÓ (lluita)

**Ens cal...** Cal un espai obert on es pugui dibuixar a terra, ja sigui amb un guix o amb un pal.



**Som-hi!...**

- Es dibuixa a terra el contorn d'un cap de gegant amb un nas gros, orelles enormes, un front immens i dents ben grosses. Un cop tenim el cap del gegant, els jugadors es col·loquen al voltant del cap.
- El monitor fa un crit i tots comencen a empenyar-se, els uns contra els altres, en direcció a l'interior del cap del gegant. Els qui passen a dins "se'l menja el gegant" i queden eliminats. Els braços han d'estar creuats i només es pot empènyer amb el cos. Es pot "expulsar" entre uns quants un jugador més enllà de la línia.
- L'últim que queda fora del gegant és el guanyador.

**Alguna coseta més...** El dibuix el poden fer entre tots els nens del grup; és una activitat molt cooperativa inclosa dins del joc.

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