

8

Se'n diu... CARAWAY

Es juga a ... Rússia (Novosibirsk)

Hem de ser... A partir de 8 jugadors

Trigarem... Amb grups de petits, hi hem estat de 15 a 30 min.

És un joc de... OPOSICIÓ (persecució)

Ens cal... Un petit espai pla

Som-hi!... • Tots els infants formen un cercle. Cal que mantinguin les mans agafades tota l'estona. Un nen para dins del cercle, movent-se en direcció oposada a la resta, que també es van movent i, mentrestant, van cantant:

"Caraway, caraway,
pots anar amunt i avall,
i si és a la dreta, (*cap a la dreta*)
perquè no també a l'esquerra, (*cap a l'esquerra*)
tant si ets alt com un pal (*aixequen els braços i caminen de puntetes*)
o petit com un dit" (*s'ajiquen i van cap al centre sense deixar-se anar les mans*)

• El del mig, arribats a aquest punt, tracta de separar algú. Si ho aconsegueix, l'altre para i ell torna al cercle.

Alguna coseta més... - És un joc per a nens petits de 4 a 8 anys.
- Es pot jugar amb la velocitat a l'hora de cantar i anar ben de pressa o ben a poc a poc.
- La lletra que us presentem és una traducció lliure de la que ens ha arribat en anglès. Vosaltres també hi podeu posar la música que us agradi.

L'hem tret de... L'adreça següent facilita un fitxer de jocs d'una riquesa geogràfica remarcable a partir d'aportacions particulars. Rafael Badia n'és l'autor i promotor: www.xtec.es/~rbadia/jocs. Aquest joc ocupa la posició núm.11.



9

Se'n diu... EL CAMINET (*IL VIOTTOLO*)

Es juga a ... Romania i altres països de l'Europa de l'est

Hem de ser... De dos jugadors a vuit (també en poden ser més si es fan parelles o ...)

Trigarem... 15-20 minuts (depèn del nombre de jugadors)

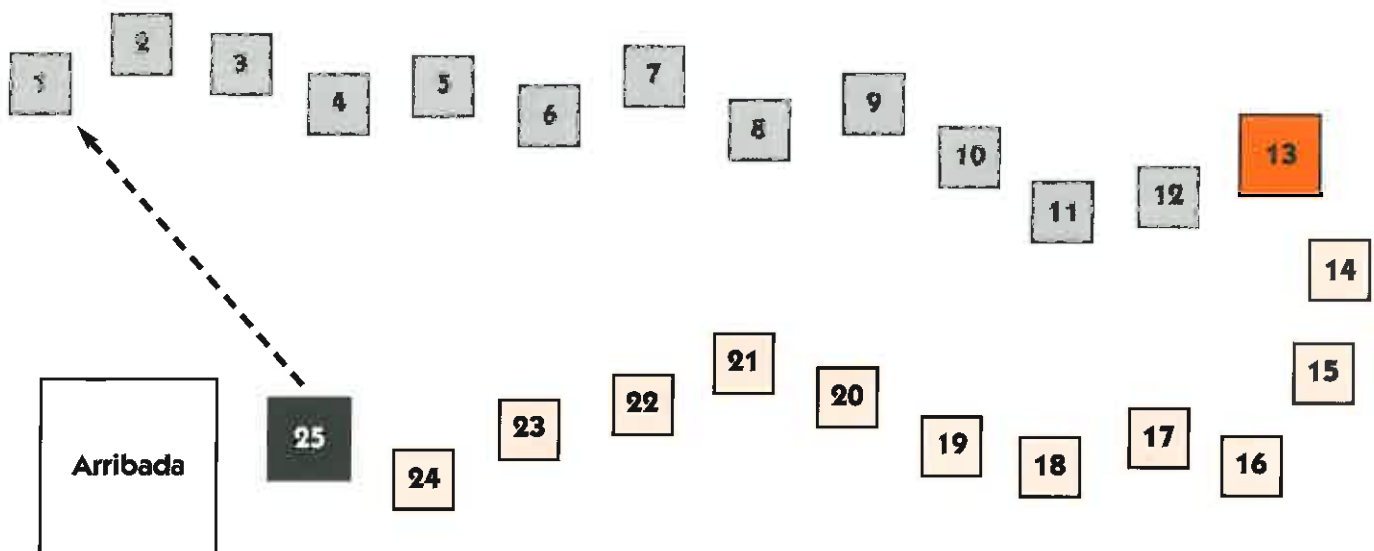
És un joc de... TAULA

Ens cal... Un tauler de joc fàcilment dissenyable consistent en un recorregut de 25 caselles (vegeu la representació gràfica) on les caselles 13 i 25 tenen una importància especial); una fitxa per jugador i un dau.

- Som-hi!...**
- Qui tregui el número més alt serà l'encarregat d'obrir-se camí i, seguint el sentit de les agulles del rellotge, aniran entrant la resta de jugadors.
 - Desplaçarem la fitxa un nombre equivalent de caselles segons la puntuació obtinguda amb el dau.
 - Quan la nostra fitxa coincideix amb una casella ocupada per una altra fitxa, haurem de tornar enrere:
 - si això succeeix entre les caselles 1 i 13 haurem de tornar a l'inici i esperar el proper torn.
 - si això ens passa després de la casella 13, anomenada *viottolo*, que traduït ve a ser "drecera o viarany", només haurem de tornar dues caselles enrere.
 - si entre les caselles 13 i 25 tornem a coincidir amb una altra fitxa, tornarem enrere dos llocs més tant la fitxa que es desplaçava cap enrere com la que s'ha trobat en el camí de retrocés.
 - si ens trobem que arribem a les caselles 14 o 15 i aquestes estan ocupades, ens veurem obligats a tornar a començar perquè tornant enrere hem travessat o caigut al *viottolo*.
 - I com a rematada final, la darrera casella, la núm. 25, s'ha de sobrepassar perquè, si se'ns acut de posar-nos-hi, haurem de tornar a començar.

- Alguna coseta més...**
- Cal fixar-nos amb la diferència respecte dels jocs habituals de recorregut (parxis,...) on les fitxes que van per darrere i cauen en un lloc ocupat per una altra fitxa "maten" aquesta última.
 - Es poden trobar diferents versions o normes d'aquest joc segons el país.

L'hem tret de... <http://www.achegiocogiochiamo.it/regole.htm> (en italià)



10

Se'n diu... REGINA, REGINA BELLA

Es juga a ... Itàlia

Hem de ser... A partir de 8-9 jugadors i fins a 20. És un joc per a infants de 3 a 7 anys.

Trigarem... De 10 a 15 min.

És un joc de... SENSORIAL (expressió)

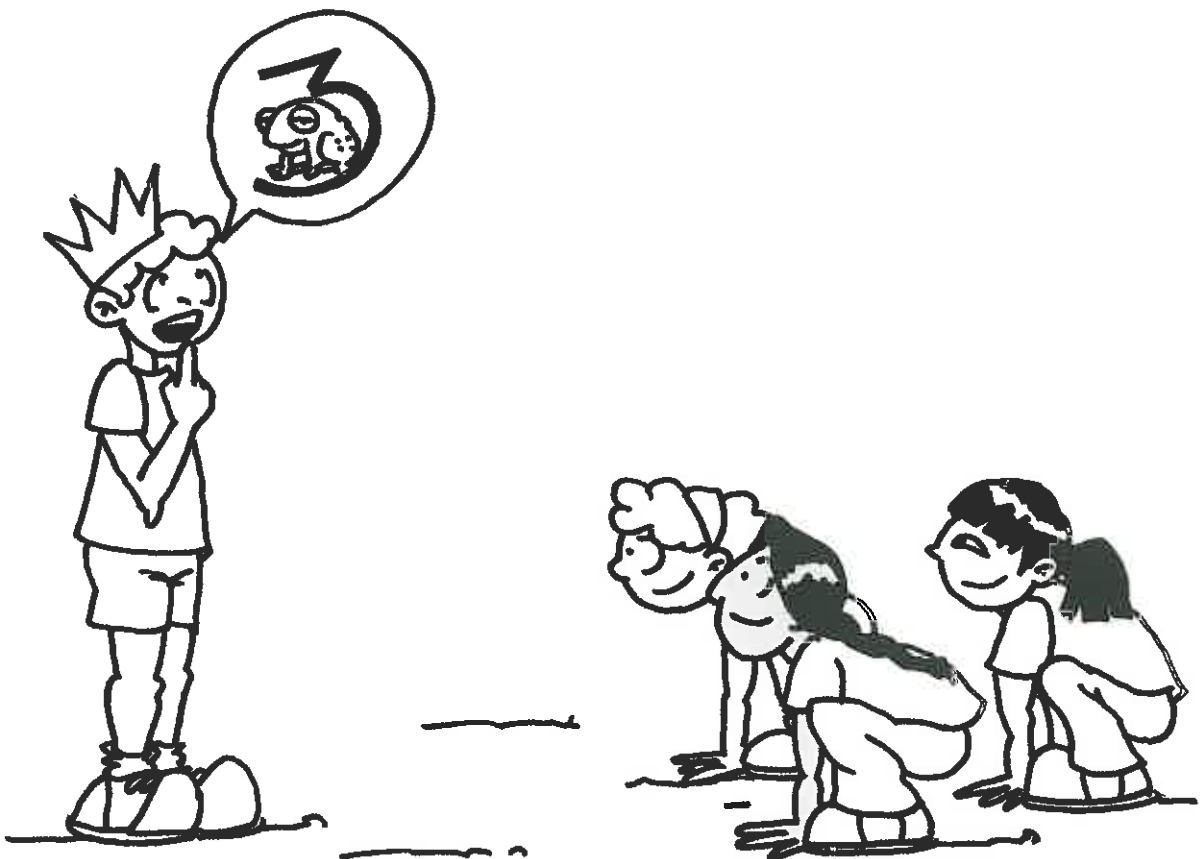
Ens cal... Un pati o un espai més o menys gran

- Som-hi!...**
- Un fa de reina i es col·loca a l'altra banda contrària del pati. Llavors els altres canten:
"Reina, reina bella, quantes passes he de fer per arribar al teu castell amb la fe, amb l'anell, amb la punta del ganivet?"
 - La reina diu un nombre de passes i el nom d'un animal. Els altres faran les passes grans, petites o mitjanes segons l'animal que hagi dit la reina (per exemple, passes d'elefant, de formiga, de conill...).
 - El joc acaba quan un infant arriba on és la reina.

Alguna coseta més... Aquest joc dona peu a fer-hi diferents variants, per poder-ho aplicar a nens més grans. Per exemple:

- que la reina sigui l'infant que arriba primer a la reina,
- que qui arribi a la reina, la toqui i aquesta surti corrents a atrapar algú per substituir-la (tipus Un, dos, tres, botifarra de pagès).

L'hem tret de... VARIS: *Jocs de la Mediterrània*, mat. no publicat, CAE, 2001, Manresa.





Oceania

1



Se'n diu...

GORRI

Es juga a ...

Austràlia (aborígens)

Hem de ser...

Grups de 5 a 10 jugadors

Trigarem...

De 15 a 30 min. Nosaltres hem estat una hora practicant *gorri's* amb la variant de perdre o guanyar posicions segons l'encert.

És un joc de...

TORNS INDIVIDUALS

Ens cal...

Un cercol o una pilota i marcar una línia a terra

Som-hi!...

- Tots els jugadors excepte dos, es disposen darrere d'una línia.
- Un d'aquests dos jugadors se situa a uns 10 m de distància de la línia i, al crit de "gool-gool" (que vol dir 'que ve, que ve'), llança un cercol o una pilota. L'altre jugador se situa a l'altre extrem de la línia i va recollint la pilota o el cercol. La resta intenta fer passar pilotes de tennis o pinyols d'oliva o... per dins el cercol, si és el cas, tocar la pilota.
- El qui toca primer la pilota o encerta el cercol passa a llançar el cercol o la pilota. Els jugadors que han llançat els pinyols o les pilotetes van a buscar-les i a tornar-hi!

Alguna coseta més...

- Joc practicat pels aborígens de tot Austràlia. A l'oest d'Austràlia, ho fan amb un cercle fet a partir de talls d'escorça.
- Els indis nord-americans, especialment les tribus del nord de Mèxic, també practiquen uns jocs semblants amb rutlles i pals. En aquest cas, solen ser jocs d'un contra un i poden arribar a tenir moltes variants: tant les anelles com els pals poden tenir colors, ratlles o fils entremig per comptar més o menys punts depenent de per on passi el pal. Es pot comptar també que, en efectuar el llançament el pal travessi la rutlla i aquesta caigui amb el pal enmig...
- Una regla que pot engrescar el joc és guanyar posicions capdavanteres. I el dret a tirar abans que els que et segueixen a la fila s'aconsegueix a partir de perdre un lloc o guanyar-lo segons si s'erra o no el llançament.
- Segons l'habilitat o l'edat dels jugadors podem canviar les distàncies de llançament, el tamany de les pilotes o la velocitat del llançament.
- Cada jugador també pot efectuar uns quants llançaments si té temps i projectils (dues pilotes de tennis per a cadascun, uns quants pinyols...).
- També pot valer com a prova per a una gincana.

L'hem tret de...

EDWARDS, K: *Choopadoo: games from the Dreamtime*, Brisbane:QUT Publications, 1999.

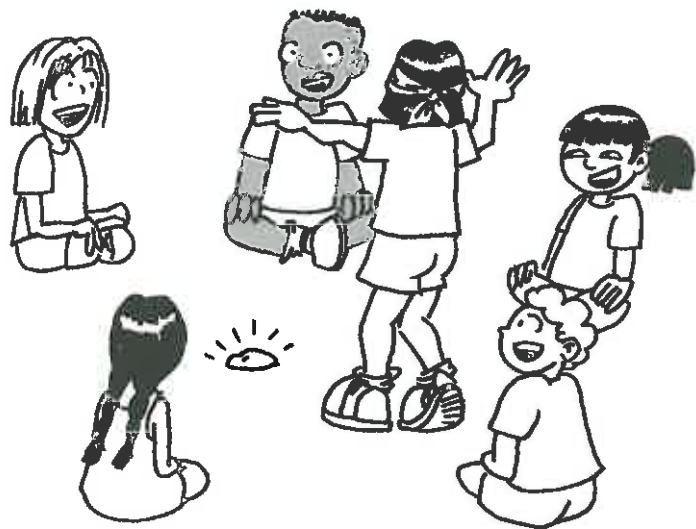
La versió dels indis nordamericans és a CULIN, S.: *Games of the North American Indians*, vol. II, ed. Bison Books, 1992, Nebraska, 1a edició del 1907, pàg 420-527.

2

- Se'n diu...** YAALTIJHUTU ('On vaig?')
- Es juga a ...** Austràlia (aborígens)
- Hem de ser...** Mínim 5 jugadors
- Trigarem...** Cal una pedra plana o bé un tros gros de paper

- És un joc de...** SENSORIAL (ulls tancats)
- Ens cal...** Alguna mena de sonall (llauna amb pedres)

- Som-hi!...**
- El grup de nens i nenes s'asseu en cercle i un d'ells, amb els ulls tapats, es col·loca al centre.
 - Dins de la rotllana, es posa a terra la pedra o el paper. Els companys que estan asseguts dirigeixen el jugador del centre cap a l'objecte dient per exemple *Ngalya pitja* 'cap a mi', o *Tjampukutu* 'esquerra', etc.
 - Quan el jugador trepitja l'objecte, un altre company el substitueix al centre del cercle.



- Alguna coseta més...**
- També hi poden jugar parelles buscant junts l'objecte amb les mans agafades.
 - Hi ha dos jocs molt semblants dins del mateix continent: el *PUNI PUNI* i el *TJAMPITA YAALTIJI*.
 - En el joc del *Puni Puni*, que podeu trobar àmpliament en diferents reculls, es tracta de fer parelles que s'allunyen una de l'altra i en les quals una va amb els ulls tapats i l'altra l'orienta cap a on ha d'anar amb els crits de "Puni Puni". Imagineu-vos el guirigall quan hi ha més de cinc parelles. Quan l'hem fet, fem una progressió consistent a fer primer que el desplaçament sigui més o menys en línia recta; a continuació, fem que els que criden "Puni, puni" s'intercanviïn els jocs entre ells i, finalment, deixem que els cridaires es disposin lliurement per tot l'espai (darrere, davant...).
 - Per al joc de *TJAMPITA YAALTIJI* ('On és el sonall?') ens cal una pedra o un sonall. Heu de tenir un fulard per tapar els ulls i un sonall (us el podeu fabricar amb una llauna de beguda buida i unes quantes pedres a dins). Qualsevol nombre de jugadors s'asseu en cercle. Dos voluntaris es posen en el centre: un amb els ulls tapats i l'altre amb un sonall. El jugador del sonall se situa a un cantó de la rotllana i fa soroll amb el sonall per tal que els seu company el trobi. Quan ho aconsegueix, s'intercanvien els papers i després surt una altra parella voluntària per fer el mateix. Podeu fer el joc amb més d'una parella alhora amb sonalls diferents i, per augmentar-ne la dificultat, podeu ampliar l'espai de joc (sense rotllana o posant-hi persones escampades per l'espai com a obstacles...). També podeu afegir-hi la variació de fer tapar els ulls a ambdós jugadors.

L'hem tret de... Tots aquests jocs són de ORLICK, T.: *Libres para cooperar, libres para crear (Nuevos juegos y deportes cooperativos)*, ed. Paidotribo, 3a edició, 1997, Barcelona, pàg. 196 (*Punipuni*), 202 (*Yaaltjihutu* i *Tjampita yaaltji*).

3

Se'n diu... *KEE'AN*

Es juga a ... Austràlia (nord de Queensland)

Hem de ser... Pot jugar-hi un de sol, però serà més divertit si som a partir de 5 jugadors

Trigarem... de 5 min. (joc individual o prova) a 40 min. (joc d'equips)

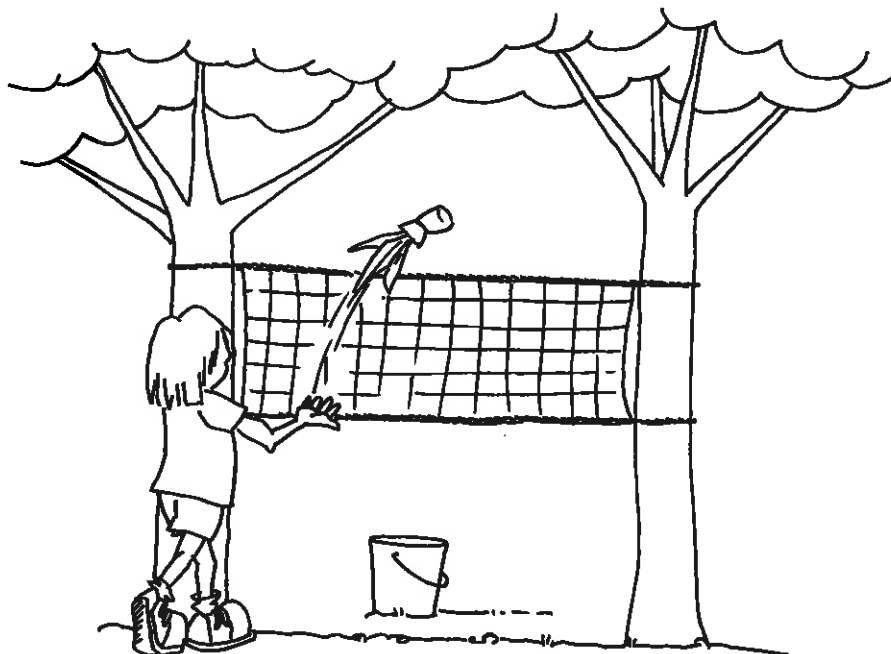
És un joc de... TORNOS INDIVIDUALS

Ens cal... Una xarxa, una galleda o fer un bon forat a terra i una pilota (millor si és una *indiaka* o un volant de bàdminton)

- Som-hi!...**
- Es tracta de disposar una galleda o forat al darrere d'una xarxa. Els jugadors estaran col·locats a l'altre camp.
 - Amb delicadesa i habilitat s'ha d'intentar fer entrar la pilota dins la galleda fent dibuixar una trajectòria perfecta.
 - Qui aconsegueixi més punts per equips o individualment haurà guanyat.

- Alguna coseta més...**
- Els materials utilitzats pels primers practicants d'aquest joc eren ossos d'animal als quals se'ls enganxava una cua de cordills. Les xarxes eren fàcils d'aconseguir ja que les utilitzaven per caçar "emús" (l'emú és un ocell de coll llarg i amb certa semblança a un estruç en petit).
 - La dificultat pot augmentar tant fent que els jugadors tirin de més lluny com col·locant la galleda o el forat ben a prop de la xarxa.
 - Com a joc d'equips pot funcionar que cada membre tingui 3 torns de 10 intents i es vagin alternant els torns de cada equip. La suma de totes les puntuacions dels jugadors de cada equip dóna el resultat final. També hi poden haver un torn (l'últim) on els encerts valguin el doble.
 - També es pot exigir fer el llançament de diferents formes: agafant la pilota per la cua, agafant la pilota pel centre, d'esquena, amb la mà menys destra...
 - Pot utilitzar-se com a joc individual, joc d'equips (amb més d'una galleda o forat alhora) o prova de gimcana.
 - En llenguatge *wik-mungkan*, propi dels aborígens d'aquesta part d'Austràlia, aquesta pràctica és anomenada *kee'an* que vol dir simplement jugar.

L'hem tret de... EDWARDS, K: *Choopadoo: games from the Dreamtime*, Brisbane:QUT Publications, 1999.



4

Se'n diu... *KEENTAN*

Es juga a ... Austràlia (Queensland, aborígens de la zona de Kalkadoon)

Hem de ser... 2 equips de 4 a 8 jugadors per equip

Trigarem... Partits de 20 min. a mitja hora

És un joc de... EQUIPS

Ens cal... Una pilota de plàstic aproximadament del tamany d'una pilota de futbol

Som-hi!... • Es disposen els dos equips esparsos pel terreny de joc. Comença l'equip que ha guanyat la juguesca d'iniciar el joc amb la possessió de la pilota.

• Han de fer passes entre els del seu equip de manera que, tant a l'hora de passar com a l'hora de rebre-la, no es poden tenir els peus a terra, és a dir, que han de saltar com cangurs.

Hi ha d'altres normes recomanables com per exemple:

- No hi ha contacte físic entre els jugadors ni valen placatges per impedir que saltin altres jugadors.

- Els passis han de ser com a mínim de 2 m.

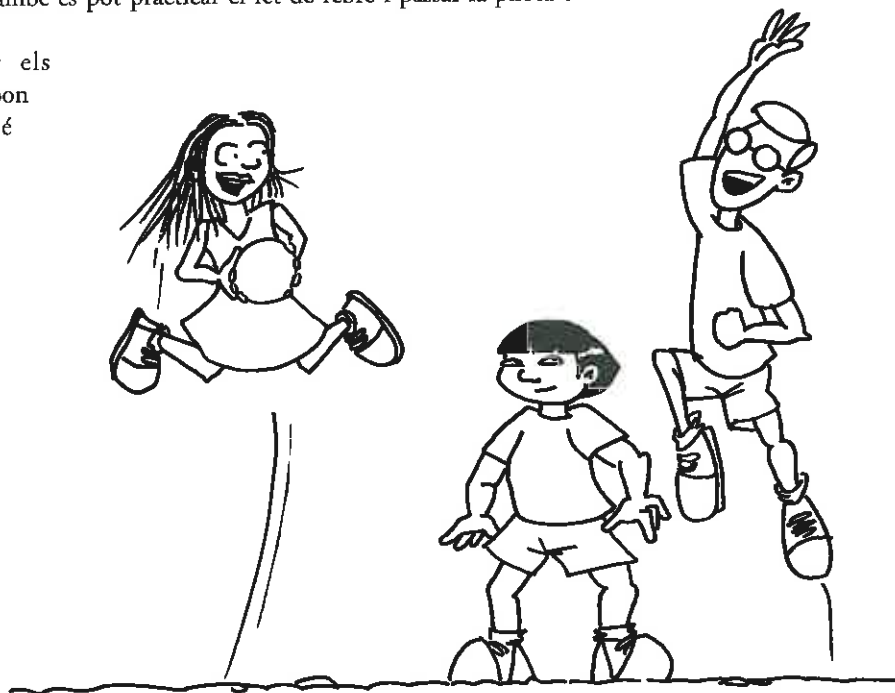
- El jugador que té la pilota només pot fer quatre passes abans de tornar-la a passar i només té 5 segons de temps per passar-la. Els jugadors de l'equip contrari, però, han d'estar a uns dos metres del jugador que té la pilota.

- Hi ha canvi de possessió de la pilota quan algú que intenta agafar-la la toca i cau a terra o si la pilota passada no la toca ningú.

• Materialitzar 8 passades o plantar la pilota en un cercle poden ser les formes de comptabilitzar resultats.

Alguna coseta més... - És un joc on abans caldrà haver tingut una mica de pràctica (exercicis per parelles de tirar i rebre saltant; també es pot practicar el fet de rebre i passar la pilota en el mateix salt).

= Pel fet de saltar els aborígens de Kalkadoon anomenen també aquest joc com el joc del cangur. La pilota podia també està feta de cuir extret de la pell de cangur, *opòssum* o *wallaby* (cangur petit).



L'hem tret de... EDWARDS, K: *Choopadoo: games from the Dreamtime*, Brisbane:QUT Publications, 1999.

5

Se'n diu... WOK TALI WOK

Es juga a ... Papua (Nova Guinea)

Hem de ser... A partir de 5 jugadors

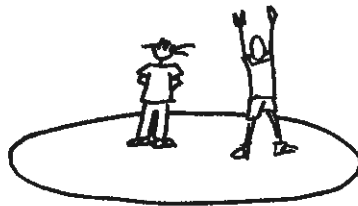
Trigarem... Cada partida pot durar 5 min. I en podem fer tantes com per jugar-hi 30 min. o més.

És un joc de... OPOSICIÓ (persecució)

Ens cal... Cal guix per dibuixar a terra dues circumferències d'aproximadament 3m. de diàmetre, separades entre elles 25 metres

Som-hi!...

- A un dels cercles dibuixats, els jugadors han d'estar asseguts i a l'altre drets. S'escull una persona que farà de "caçador" que ha d'anar voltant per fora del cercle cantant *Wok Tali Wole* i la resta de jugadors parteixen tots del cercle que estan de peus.
- Quan els jugadors del cercle ho decideixin, mitjançant estratègies (tots alhora, d'un en un...) aniran corrent fins a l'altre cercle intentant no ser atrapats pel caçador. Quan arribin a l'altre cercle hauran de seure a terra. Ara quan ho desitgin hauran de partir de la posició asseguda per anar a l'altre cercle.
- Els jugadors atrapats passaran a fer de caçadors (voltar pel cercle i canta *wok tali wok*, i així successivament, fins que ja no quedin persones als dos cercles.



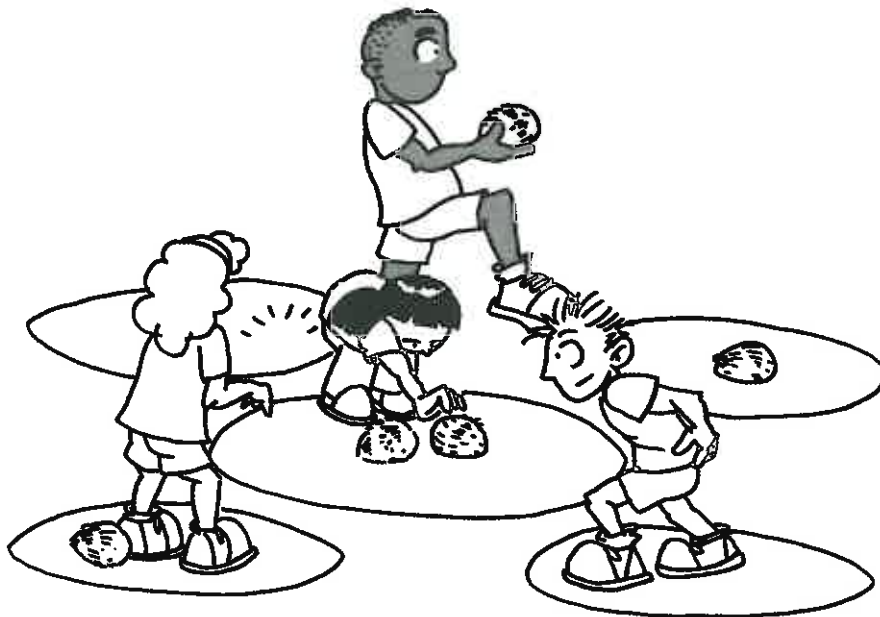
Alguna coseta més...

- Una versió que també està bé és fer que hi hagi gent als dos cercles i que només pugui entrar tanta gent com gent surti de l'altre cercle. Per tant, quan algú surt obliga que algú surti. Si es dona el cas que algú arriba a l'altre cercle i no ha sortit ningú, aquest toca un jugador que passarà a fer de caçador. La comunicació entre els dos cercles per fer transports generals pot ser autèntica!
- Aquest joc jugat aquí en cercle drets i cercle assegut recorda d'altres jocs típics de travessar d'una banda a l'altre havent-hi algú al mig que si et toca et converteix en caçador. Posem-ne alguns exemples europeus però que a ben segur en trobaríem d'arreu: *Qui té por del llop?* (Catalunya); *Il Luppo mangia frutta* (Itàlia); *Bulldog* (Anglaterra)... En tots ells al principi hi ha una ordre o un diàleg entre caçador i jugadors a partir de la qual els jugadors corren a l'altra banda i el caçador atrapa. Ex: A Qui té por del llop el diàleg és simplement:
 Llop: - Qui té por del llop?
 Jugadors:- Ningúúúú!!! (i surten disparats)
- També hi ha el joc de l'Aranya on el llop és una aranya que atrapa les mosques (grup). Aquestes, si són atrapades queden convertides en teranyines que es quedaran immòbils al punt on han estat atrapades i hauran d'ajudar a atrapar la resta del grup, però sense bellugar-se del seu lloc. Els crits d'inici són:
 Aranya:- Aranya!!!
 Grup:- Peludaaaa!!!

L'hem tret de... ORLICK, T.: *Libres para cooperar, libres para crear, (Nucvos juegos y deportes cooperativos)*, ed. Paidotribo, 3a edició. 1997, Barcelona, pàg. 180.

6

- Se'n diu...** *VER VER ARAS LAMA*
- Es juga a ...** Papua (Nova Guinea)
- Hem de ser...** 4 jugadors
- Trigarem...** De 15 min a 30 min.
- És un joc de...** OPOSICIÓ (Altres)
- Ens cal...** Dibuixar a terra cinc cercles: un de gran, al mig i 4 de més petits al voltant; 5 cocos, taronges, pomes, pilotes de tennis...

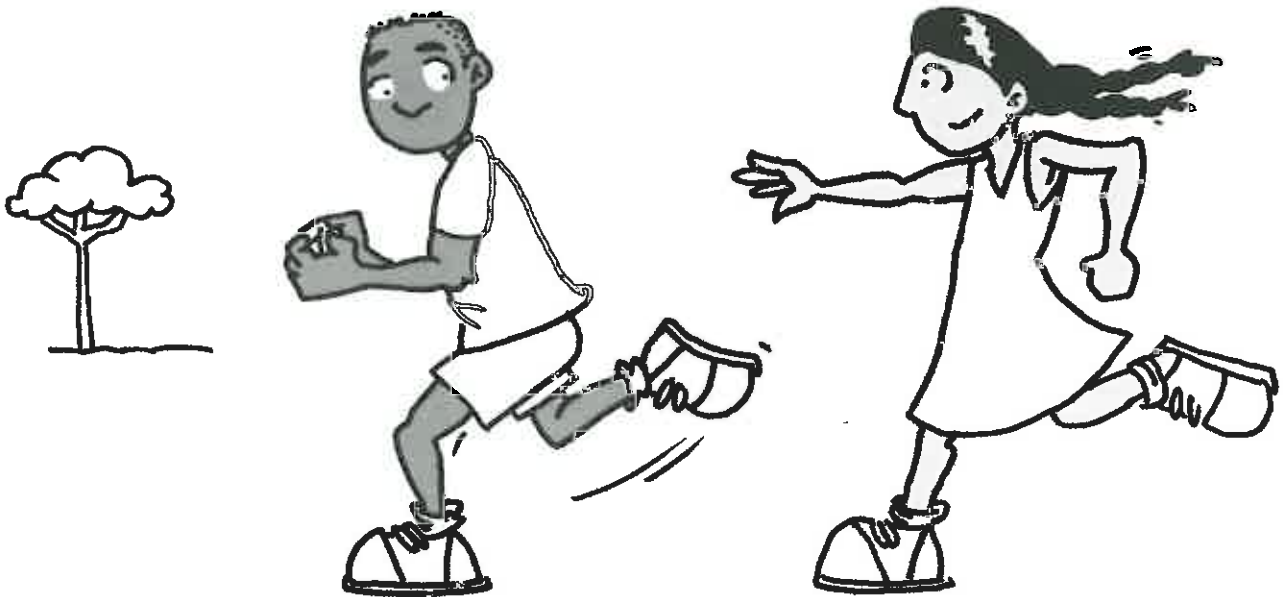


- Som-hi!...**
- Es col·loca una persona a dins de cadascun dels cercles dibuixats.
 - L'objectiu del joc és aconseguir tenir 3 cocos al seu cercle. Tots els jugadors ho intentaran alhora amb les següents condicions:
 - Es poden agafar els cocos dels cercles dels altres jugadors i del cercle del mig.
 - S'han de portar els cocos de cercle a cercle, mai no es poden tirar.
 - Només es poden agafar d'un en un.
 - El jugador que guanya els cocos té dret a menjar-ne o torna a reptar-los a una altra partida.
- Alguna coseta més...**
- És un joc que s'allarga ja que el qui aconsegueix tenir més objectes de seguida es converteix en l'objectiu a batre de la resta.
 - Durant el joc es pot veure com augmenta la rapidesa i velocitat dels participants, ja que resulta realment difícil aconseguir l'objectiu esmentat.
 - El joc en el seu origen es fa amb cocos, no obstant això, si s'escau, es pot adaptar a l'eix d'animació, als recursos de què disposem...

- L'hem tret de...** ORLICK, T.: *Libres para cooperar, libres para crear (Nuevos juegos y deportes cooperativos)*, ed. Paidotribo, 3a edició, 1997, Barcelona, pàg. 184.

7

- Se'n diu...** GEMO
- Es juga a ...** Papua Nova Guinea
- Hem de ser...** Dos equips a partir de 7 o més jugadors cadascun
- Trigarem...** De 10 min. a 1h.
- És un joc de...** EQUIPS
- Ens cal...** Un bon entorn amb bosc i esplanada



- Som-hi!...**
- Els dos equips es situen en els seus respectius campaments, força allunyats un de l'altre. El jugador de l'equip que té el *Gemo* ha de fer cridar ben fort *Gemo* i comença el joc.
 - L'equip que el porta ha d'intentar arribar a l'altre campament sense ser tocat pels de l'altre equip. L'encarregat del *Gemo* fa veure que subjecta quelcom valuós amb les dues mans. Si aquesta persona és tocada, la persona que l'ha tocat passa a tenir immediatament el *Gemo* i el pot portar cap a l'altre campament..., i així successivament fins que un equip ho aconsegueix. No hi ha passis de *Gemo* entre els del mateix equip ni tampoc pot haver placatges per impedir que el nostre portador de *Gemo* sigui tocat. Es permet tenir un porter en l'arbre o punt que determina el campament de cada equip. Recordeu, però, que quan es toca el portador del *Gemo*, aquest passa a ser automàticament portador.
 - Si es vol veure qui guanya es compten els punts de cada equip.
- Alguna coseta més...**
- Alguns han proposat de fer que el *Gemo* sigui quelcom físic com una pilota o qualsevol altre objecte. La gràcia del joc, però, també estar en la no utilització de cap material i que el *Gemo* consisteixi en quelcom espiritual.
 - Una norma important és que no es pot prendre el *Gemo* a aquell que te l'hagi pres prèviament a tu.
 - És un joc més apte per a espais naturals oberts.
 - Cal motivar la utilització d'estratègies (enganyos, defensors i atacants..)

L'hem tret de... ORLICK, T.: *Libres para cooperar, libres para crear (Nuevos juegos y deportes cooperativos)*, ed. Paidotribo, 3a edició, 1997, Barcelona, pàg. 179.

8

Se'n diu...

POI RAKAU

Es juga a ...

Nova Zelanda (maorís)

Hem de ser...

A partir de 6 jugadors

Trigarem...

De 15 min. a 30 min.

És un joc de...

COOPERACIÓ

Ens cal...

Cal que cada jugador disposi d'un bastonet d'uns 90 cm. de llargada. Per al joc

Ti Ti Torea i per a nens petits es poden fer dos bastons per cadascú amb rulls de papers fets amb un diari cadascun.



Som-hi!...

- Es tria un voluntari que es col·loca al centre d'una rotllana que formen la resta de jugadors.
- Els jugadors de la rotllana comencen per un ordre i direcció preestablerts. Aquests llancen a ritme els seus pals a la persona central que els recull d'un en un o de dos en dos sense que li caiguin a terra. Acte seguit, els llança altra vegada i els retorna als propietaris corresponents. Si la persona del centre falla en recollir, el llançador ocupa el seu lloc. Això garanteix bons llançaments! El joc es juga seguint el ritme d'una cançó que prèviament s'ha pactat. Tots els jugadors la canten.
- El joc s'acaba quan el grup ho decideix o, si s'ha pactat prèviament, algun acord com per exemple:
 - Després de fer 5 voltes seguides sense fallar (versió cooperatiu)
 - Quan el central hagi fet tres faltes
 - Dues voltes seguint un ordre correlatiu i dues voltes aleatòries

Alguna coseta més...

- Per evitar accidents en el joc *Poi Rakau* els jugadors poden agenollar-se també en cercle i/o llançar, per en comptes d'un pal, una pilota o qualsevol altre objecte inofensiu.
- Com veieu aquesta és una idea per tal que cada grup faci les variacions del joc que vulgui pactant-ho a l'inici (jugar amb una sola mà o ambdues, pactar l'ordre de llançament o no, tirar un o dos pals alhora...)
- Un altre joc amb pals d'aquesta cultura maorí és el *Ti Ti Torea* consistent en fer una mena de ball de bastons entre parelles:
 - Cadascú té dos pals rectes fets de branques d'arbres (manuka, matai o maire) i posats de genolls un davant de l'altre inicien unes quantes coreografies que combinen cops de pal al terra, a l'aire, xocs de pals amb el company tan rectes com creuats, un sol bastó contra un altre o tos dos alhora, etc. La cançó que canten és quelcom així (vosaltres podreu inventar la música):

E papa waiari taku nei mahi
Taku nei mahi hei tuku roimata
E aue kamate ahau
E hine hoki mai ra
 - Algunes de les coreografies més típiques i amb grau de dificultat de menys a més són les següents:
 - Dificultat 1
 - Colpejar el final del bastó al terra i picar els proips bastons primer el de la dreta amb l'esquerra i a l'inrevés (fer-ho 8 cops)
 - Tocar els bastons dels companys (primer el dret i després l'esquerra)
 - Dificultat 2
 - Tocar el terra amb el cul dels bastons cap a l'esquerra i picar els caps dels bastons. Llançar els dos bastons lleugerament per recollir-los amb l'esquerra i fer el mateix amb la dreta, colpejar cap amunt i voltar. (Fer-ho 4 vegades)
 - Baixar els pals al terra i intercanviar-los amb la parella: primer amb la mà dreta i després l'esquerra i tornar a fer el primer pas dues vegades.

I tot això cantant!

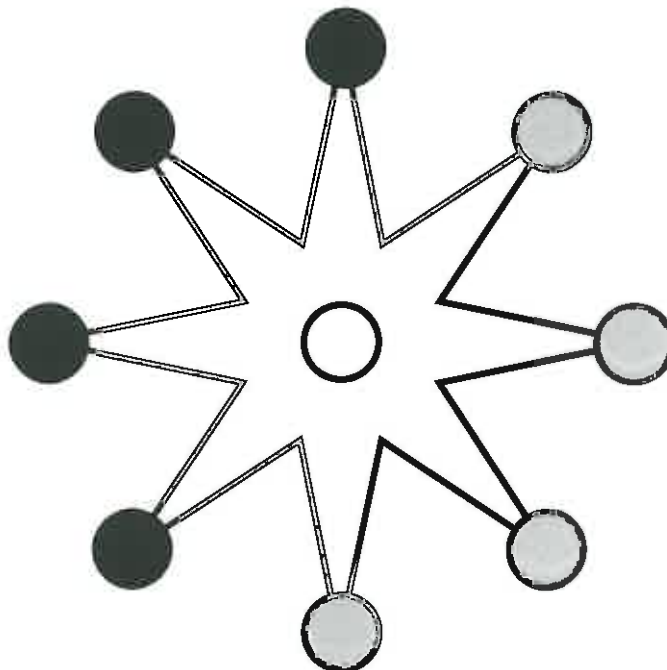
L'hem tret de...

ORLICK, T.: *Libres para cooperar, libres para crear (Nuevos juegos y deportes cooperativos)*, ed. Paidotribo, 3a edició, 1997, Barcelona, pàg. 193-196.

VARIS: *Whakaraka. Educational Kit*, ed. Museu d'Auckland, 2000, Austràlia, pàg. 4-5.

9

- Se'n diu...** *MU TORERE*
- Es juga a ...** Nova Zelanda (poble dels ngati porou, cultura maorí)
- Hem de ser...** Dos jugadors
- Trigarem...** Menys de cinc minuts per partida
- És un joc de...** TAULER
- Ens cal...** Dibuixar el tauler a terra o sobre el paper i 4 pedres, fitxes o paperets d'un color i 4 d'un altre (en maorí les fitxes s'anomenen *perepere*).
- Som-hi!...**
- Es disposen les peces a les puntes de l'estrella de manera que hi hagi les quatre del mateix color seguides. Els jugadors poden moure al centre (*putahi*) quan tenen una fitxa d'un altre color al costat i el centre és buit. També poden moure's a una altra punta de l'estrella (*kewai*) si aquesta és buida i es troba al costat de la peça que movem (no saltem ni mengem pereperes). Finalment del mig es pot anar a qualsevol punta que estigui buida.
 - Guanyem si aconseguim que l'altre jugador no pugui moure cap de les seves fitxes.
- Alguna coseta més...**
- És un joc molt senzill que es pot jugar a velocitats vertiginoses quan es domina ja que si se sap jugar sempre es pot empatar.
 - Si es practica una mica es pot veure com hi ha molts moviments obligats o amb poques opcions.
 - Una norma suggerida per fer més interessant el joc és la de no prohibir de moure d'una punta al centre quan no hi ha una peça de l'equip contrari al costat, excepte en els dos primers moviments de cada jugador.
 - Es pot fer una versió més senzilla amb una estrella de sis puntes i tres pereperes per jugador o més complexes seguint el mateix procés d'augmentar el nombre de puntes.
- 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, pàg 5-6.
Si voleu jugar per internet: <http://home.aut.ac.nz/~jcrawfor/java/muTorere/MuTorere.htm>



10



Se'n diu... HIPITOI

Es juga a ... Nova Zelanda (maori)

Hem de ser... Parelles

Trigarem... Menys de 5 minuts per partida però... si fem una lligueta entre uns quants...

És un joc de... SENSORIAL (percepció)

Ens cal... Les mans netes

Som-hi!...

- Un davant de l'altre, els dos jugadors tenen les mans darrere. Un d'ells comença dient *Hipitói*, l'altre contesta *Ra* i quan el primer torna a dir *Hipitói* tots dos treuen les mans.
- Les figures que es poden fer són quatre: treure els dos punys tancats, els dos polzes amunt o bé el polze esquerre o el dret amunt. Quan les accions dels dos jugadors són iguals, guanya el jugador que diu *Ra* si és capaç de dir *Hipitói Ra* abans que l'altre torni a començar. Si l'altre jugador ha pogut començar dient *Hipitói*, el punt serà per a ell. Quan les posicions són diferents no passa res i es torna a iniciar el diàleg.
- Comença la jugada qui ha guanyat el darrer punt i serà guanyador qui arribi primer a 10.

Alguna coseta més...

- Abans de començar, hem de decidir què es igual per a nosaltres ja que l'efecte mirall pot fer més versemblant cridar *Hipitói ra* quan coincideixin el polze dret d'un i l'esquerre de l'altre. En tot cas a partir dels 10-11 anys ja es pot deixar de banda l'efecte mirall i dir que és quan coincideixen els dos polzes esquerres o drets.
- Aquest joc ens recorda el nostrat pedra, paper, tisora. Val a dir que el joc del pedra, paper, tisora es troba per tot el món.

L'hem tret de... RIPOLL, O.: *Juga amb nosaltres*, ed. Molino, 2002, Barcelona.

Bibliografia

- BOMPIANI, E.: *Yo juego, tu juegas, todos juegan. 270 juegos para todo el año*, ed. Juventud S.A., Barcelona.
- CASCÓN SORIANO, Paco: *La alternativa del juego II (juegos y dinámicas en educación para la paz)*, Col·laboren: Seminario de Educación para la Paz de la A.P.H.D. i Colectivo de Educación para la Paz de Málaga, ed. Los Autores, 1990, Madrid.
- CASTELLOTE, Ramón M.: *Juegos de los indios norteamericanos*, Miraguano Ediciones, 1996, Madrid.
- GENERALITAT DE CATALUNYA: *Taller 16. Jocs de la Mediterrània*, CAE, 6a Edició, 2001, Tortosa.
- Fundació Pere Tarrés: *36 propostes de jocs*, revista publicada el 12 de Novembre per la Gran Diada de Tècniques, 2000, Barcelona.
- SALOMON, J.H.: *Arte, vida y costumbres de los indios de Norteamérica*, (Guía práctica), Miraguano Ediciones, 1995, Madrid.
- LAVEGA, P., OLASO, S.: *1000 Juegos y deportes populares y tradicionales*, ed. Paidotribo, Barcelona, Colección Pedagogías corporales.
- ORLICK, T.: *Juegos y deportes cooperativos*, ed. Popular, 1978, Madrid.
- ORLICK, T.: *Libres para cooperar, libres para crear (Nuevos juegos y deportes cooperativos)*, ed. Paidotribo, 3a edició, 1997, Barcelona.
- PINTO CEBRIÁN, Fernando: *Juegos Saharauis para Jugar en la Arena*, Miraguano Edicions, 1999, Madrid.
- SPESCHA, Eduard: *Juegos de todo el mundo*, Asociación Unicef España, Ed. Edilan, 1978, Madrid.

Adreces d'internet interessants:

- www.joves.org/jocs.html
- www.jocsinfantils.es.fm
- www.eixample.com/jocs
- www.xtec.es/-rbadia/jocs

Índex per tipus de joc

Torns individuals

<i>Nte-to</i> (Àfrica-Ghana)	17
<i>Ulu Maika</i> (Amèrica-Illes Hawaii)	22
<i>La ratonera</i> (Amèrica-Xile)	27
<i>Darumaotoshi</i> (Àsia-Japó)	30
<i>Maklot</i> (Àsia-Israel)	37
<i>Chambot</i> (Europa-França)	40
<i>Gorri</i> (Oceania-Austràlia)	48
<i>Kee'an</i> (Oceania-Austràlia)	50

Equips

<i>Kbaiba</i> (Àfrica-Sàhara Occidental)	8
Les serps (Àfrica-Zàmbia i Zaire)	13
Doble pilota (Amèrica-Est EEUU i Canadà)	20
<i>Tlatchili</i> (Amèrica-Mèxic)	24
<i>Patintero</i> (Àsia-Filipines)	31
<i>Kabaddi</i> (Àsia-Nepal)	34
Set pedres (Europa-França)	41
<i>Kentan</i> (Oceania-Austràlia)	51
<i>Gemo</i> (Oceania-Papua)	54

Cooperació

<i>Kiroroktet</i> (Àfrica-Oest de Kènia)	12
<i>Sepak raga</i> (Àsia-Malàisia)	33
Juan de las cadenas (Europa-Estat espanyol)	39
<i>Poi rakau</i> (Oceania-Nova Zelanda)	55

Posició

<i>Jamsa Ibiúhesh</i> (Àfrica-Poble Tamazight)	9
<i>Kebcto</i> (Àfrica-Etiòpia)	11
La gallina i el lleopart (Àfrica-Càmerun)	15
Rebot de cul (Amèrica-Alaska)	19
<i>El panalito</i> (Amèrica-El Salvador)	23
<i>Las ollitas</i> (Amèrica-Paraguai)	26
<i>E-ghar fuk khai</i> (Àsia-Tailàndia)	32
<i>Machha machha bhyaguto</i> (Àsia-Nepal)	35
Ós i guardià (Europa-Bèlgica)	42
<i>Kickery</i> (Europa-Gran Bretanya)	43
El cap del gegant (Europa-Dinamarca)	44
<i>Caraway</i> (Europa-Federació Russa)	45
<i>Wok tali wok</i> (Oceania-Papua)	52
<i>Ver ver aras lama</i> (Oceania-Papua)	53

Sensorials

<i>Mbube, mbube</i> (Àfrica-Sud Àfrica)	14
<i>Dosu</i> (Àfrica-Àfrica Occidental)	16
<i>Mush-mush</i> (Amèrica-Alaska)	18
Salsitxes (Amèrica-Estats Units)	21
<i>Poong Choo Kee</i> (Àsia-Corea)	29
<i>Ebe cec</i> (Àsia-Israel)	36
Jugar a noms (Europa-Catalunya)	38
<i>Regina, regina bella</i> (Europa-Itàlia)	47
<i>Yaaltjihutu</i> (Oceania-Austràlia)	49
<i>Hipitoi</i> (Oceania-Nova Zelanda)	57

Tauler

Gossos i xacals (Àfrica-Egipte)	10
<i>Puluc</i> (Amèrica-Guatemala)	25
Cinc camins (Àsia-Xina)	28
El caminet (Europa-Romania)	46
<i>Mu torere</i> (Oceania-Nova Zelanda)	56



5 X 10

JOCS D'ARREU

Una proposta per a treballar la interculturalitat



5CL COL·LECCIÓ LLEURE



el **C** **a** **e**