

Estimades famílies, xiquets i xiquetes,

Durant les vacances de Setmana Santa i Pasqua, normalment, hem gaudit d'eixides a l'entorn natural coincidint amb l'arribada del bon oratge.

Enguany això no podrà ser, però no volem que vos quedeu sense tindre la possibilitat de gaudir dels principals jocs que de generació en generació hem anat repetint. És per això, que a continuació teniu detallats els JOCS TRADICIONALS de la nostra zona per si desitgeu posar-los en pràctica estos dies adaptant-los a l'espai que disposem.

Una abraçada, ens veiem prompte perquè... TOT ANIRÀ BÉ!!!!

Els mestres d'E.F.



JOCs tradicionals

SOM
identitat



GENERALITAT
VALENCIANA

CONSELLERIA D'EDUCACIÓ,
CULTURA I ESPORT



2013, Generalitat Valenciana
Conselleria d'Educació, Cultura i Esport
Av. Campanar, 32. 46015-València

Directora del projecte

Eva Ciscar Rovira

Coordinació

Joan Coba Femenia

Anna Marí Martínez

Autor

Àngel Gómez i Navarro

Disseny i il·lustracions: äbranding



Àngel Gómez i Navarro

Benissanó (València) 1958

Mestre d'Educació Primària i d'Educació Física

Investigador dels jocs populars i tradicionals valencians des de 1987

Membre de l'Associació Europea de Jocs Tradicionals

Director de l'Escola Autònoma de Jocs Tradicionals

Coordinador del programa "Recuperació patrimoni cultural lúdic valencià"

Ha participat com a ponent en diferents congressos, cursos i conferències a nivell nacional: Fuerteventura, Lleida, Aranda de Duero, Castelló, Alacant, Santander, València... i internacional: Trier (Alemanya), Peruggia i Verona (Itàlia), Tunis (Tunícia), Guarda (Portugal), Rodez (França).

Publicacions

El joc de les birlles (1992), *Passejant per l'albereda. Jocs tradicionals* (1996), *Com es jugava al carrer* (1999), *Juegos tradicionales valencianos* (2000), *Com es juga a...* (2005), *Auca de les birlles* (2006), *Juegos Tradicionales y Sociedad en Europa. Los juegos y deportes tradicionales en Valencia* (2006), *Juegos Tradicionales. Alcablas* (2007), *Jocs al carrer* (2007), *El bòlit, un joc antic del nostre temps* (2009), *El Bòlit* (2010, coordinador edició), video del llibre *La Pasqua, de la col·lecció Festa i Tradició de la Generalitat Valenciana* (2000).

A més, entre els anys 1990 i 1992, publica al diari Levante–El Mercantil Valenciano, l'apartat Jocs Tradicionals dins la secció "Fiestas y Tradiciones".

Va col·laborar a Radio 9 en el programa Arrels Valencianes (1999–2004) i al programa *El Jardí de les Delícies* a l'apartat "Jugar al jardí" (2008).

En Canal 9 va presentar l'apartat de jocs tradicionals del programa *Arrels* (2004–2005). També va treballar com a assessor de continguts didàctics del programa *A què juguem?*, de Punt 2 TVV (2007–2008).



BIRLES



Introducció

Per a guanyar, de les 6 birles que tenim plantades, cal deixar-ne una drete. Per aconseguir-ho tenim tres motxos (palets, mazos /birlots), amb els quals podem realitzar fins a tres llançaments.

On es juga

Zona lliure d'obstacles d'uns 12 m de llarga per 2 m d'ampla, dins la qual es marca el carrer de joc.

Nombre de participants

Lliure. Per fer més àgil el joc, l'idoni són 3 persones per carrer.

Com es juga / regles bàsiques

La zona de joc s'anomena carrer i té un mínim de 2 m d'ample. Segons l'edat de les persones que participen, el llarg pot variar entre els 4 i els 8.70 m. A un extrem se situa la línia de llançament i a l'altre la zona de plantada. En esta es planten les birles, tres davant i tres darrere, en dues files, i totes elles separades per una distància igual a un birla.

Per aconseguir l'objectiu, s'ha de deixar una birla drete (fer bona); cada jugador realitza fins a tres llançaments. Poden aconseguir l'objectiu amb el primer, segon o tercer motxo. En escolars, cada persona realitzarà tres sèries alternes de tres tirades cadascuna i poden aconseguir fins a un màxim de 9 bones (punts). Quan una persona realitza la primera tirada, independentment d'aconseguir fer bona, s'hi tornen a plantar les birles que ha tombat i realitza la següent tirada. Així fins a les tres tirades per sèrie; a continuació es canvien els papers: qui ha tirat passa a plantar, qui ha plantat passa a replegar motxos i esta passa a tirar. Així van rodant fins que totes les persones han realitzat les tres sèries. Guanya qui més bones aconsegueix.

Quan juguen en més d'un carrer i estos estan un al costat de l'altre, per evitar accidents, cal plantar en tots els carrer a un temps i donar l'ordre de llançar quan tots els carrers estiguen lliures.



DOBLEGAR

Necessitats

- Material: birlor.
- Recomanacions al centre: si es possible, juguen en zona de terra.

Vocabulari bàsic

- Birla: la peça gran. De fusta de forma de tronc – cònica.
- Birlor: conjunt de 6 birles i 3 motxos.
- Bona: deixar una birla drete i les altres cinc tombades a terra.
- Llançament: acció de llançar un motxo contra les birles.
- Motxo/palet/mazo /birlor: la peça menuda. De fusta i forma ovalada.
- Tirada: sèrie de fins a tres llançaments de motxo per aconseguir bona.



BOLETES

Introducció

Amb les boletes podem jugar al clotet (gua) o al triangle. Sigui en un o un altre joc ens farà falta molt bona coordinació de dits i bona punteria. La boleta cal agafar-la entre el dit polze i índex i es pot llançar amb qualsevol dels dos.

On es juga

El millor lloc per jugar és en zona de terra, encara que el del triangle es pot jugar sense problemes en zona dura d'obra.

Nombre de participants

Entre 3 i 5 persones.

Com es juga / regles bàsiques

Gua: es fa un clot al terra, en el qual cal que entre la boleta pròpia per després intentar matar les dels companys de joc. Després de fer el clot, a una distància pactada, cal fer la ratlla de començar. Per establir l'ordre de joc, cal tirar des de darrere del clot a la ratlla, sense passar-se'n. En el primer llançament, cada persona intenta posar la boleta dins el clot. Si ho aconsegueix està en disposició de matar altres boletes que encara no hagen entrat dins el clot. Així van tirant tots fins que no queden boletes en joc. Aquella persona que més boletes haja matat guanya la partida.

El triangle: cal dibuixar al terra un triangle, al mig del qual es farà una ratlla on cada jugador posarà les boletes acordades. A una distància del triangle es marcarà la ratlla de llançament. Des de darrere de les boletes es llançarà a la ratlla per establir l'ordre. Qui més prop estiga, sense passar-se'n, serà el primer, i així, tot seguit, fins a l'últim.

El primer llança a traure boleta del triangle; si ho aconsegueix, tornarà a tirar des d'on es quede la boleta; si falla, deixarà el torn al següent. Així es va tirant fins que dins el triangle no queda cap boleta.

DOBLEGAR

Necessitats

- *Material:* una boleta de fang o cristall per persona.
- *Recomanacions al centre:* pinteu el triangle en una zona on no siga fàcil perdre les boletes.

Vocabulari bàsic

Gua: clotet per posar la boleta en la jugada que dona pas a matar.
Llançament d'ungleta: col·locar-se la boleta a l'alçada de l'ungla del dit polze o índex per llançar el millor possible.

BOLETES



Introducció

El joc de *bufos* en més d'un poble provocava que el casino es quedara sense baralles de cartes o que en alguna casa quan buscaven la baralla per a jugar no la trobaren enlloc. S'anomena bufo, santo o patacot a mitja carta de baralla. També podem posar dins del rogle xapes de botelles.

On es juga

Indistintament es pot jugar en zona de terra o en zona dura.

Nombre de participants

Màxim: 6 per rogle de joc.

Com es juga / regles bàsiques

Després de fer el rogle de joc, cal marcar la ratlla de llançament a la distància acordada. A continuació cada persona posarà dins del rogle els *bufos* acordats. Per començar el joc, des de darrere del rogle, cal llançar el tacó a la ratlla per establir l'ordre. A continuació llança el primer per intentar traure *bufos* del rogle; si en trau torna a llançar des d'on s'ha quedat el tacó. Cas contrari tornarà a la ratlla per esperar el seu torn i llançarà el següent.

Quan no queden *bufos* al rogle se'n tornen a posar-hi i comença una altra partida.

DOBLEGAR

Necessitats

- Material:
- Recomanacions al centre:

Vocabulari bàsic

Bufo santo o patacot: mitja carta de baralla.





CANUT



Introducció

El joc del canut, també conegut com a calitx, tanga, *cartucho*, en cada poble té unes situacions de joc molt peculiars, però el presentarem en el seu vessant més senzill i dinàmic per facilitar el joc.

On es juga

Zona lliure d'obstacles i plana, on es puga plantar el canut sense problemes.

Nombre de participants

Entre 3 i 5 per joc.

Com es juga / regles bàsiques

Es planta el canut al centre d'un rogle d'uns 25-30 cm de diàmetre. A uns 4-5 m d'este, es marca la ratlla de llançament. Damunt el canut es posen 3 xapes. Per ordenar el llançament de cada persona, cal llançar des de darrere del rogle a la ratlla. Una vegada establert l'ordre cada persona llançarà contra el canut, tot intentant tombar-lo al terra i procurant que al caure este es quede fora del rogle i les xapes es queden dins. Per cada xapa que es quede dins el rogle s'aconsegueix 1 punt. Per aconseguir-ho cada persona disposa de 2 telles o tacons.

Una vegada cada persona acaba la seua tirada s'anota el resultat i passa el torn a la següent.

Com el joc que presentem és individual, quan totes les persones han realitzat el nombre de tirades acordades, abans de començar, es compten els punts i qui més sume guanya la partida.



DOBLEGAR

Necessitats

- *Material*: un canut de fusta i dos telles o tacons per cada lloc de joc.
- *Recomanacions al centre*: pintar el rogle permanent per facilitar el joc.

Vocabulari bàsic

- Canut**: peça redona de fusta d'uns 2 cm de diàmetre i 10 cm d'alçada.
- Tombar**: tirar a terra el canut.
- Puntuar**: el canut queda fora del rogle i alguna xapa dins d'este.



CANUT



CÉRCOL

Introducció

El joc del canut, també conegut com a calitx, tanga, *cartucho*, en cada poble té unes situacions de joc molt peculiars, però el presentarem en el seu vessant més senzill i dinàmic per facilitar el joc.

On es juga

Esplanada.

Nombre de participants

Lliure. Cadascú porta el seu cercol.

Com es juga / regles bàsiques

Marqueu un circuit i realitzeu-lo sense que el cercol caiga a terra.

Feu curses.

Es posa el cercol dins la guia a l'altura idònia per tal que no caiga i les persones es desplacen pel lloc marcat per intentar aconseguir l'objectiu o recórrer la distància en el mínim temps possible.

DOBLEGAR

Necessitats

- *Material: cercol i guia*
- *Recomanacions al centre: acoteu la zona d'activitat.*

Vocabulari bàsic





GALLINETA CEGA

Introducció

El joc de gallineta cega era un joc molt practicat al temps de Pasqua.

On es juga

Esplanada lliure d'obstacles.

Nombre de participants

Lliure.

Com es juga / regles bàsiques

Després d'acordar qui paga, a esta persona se li benen els ulls per tal que no puga veure. A continuació, la resta de participants s'agafen de les mans tot fent un rogle. Qui paga es col·loca al mig i després de comptar fins al número acordat o donar diverses voltes de rotació es desplaça intentant agafar qualsevol persona i endevinar qui és. Si ho aconsegueix, la qui ha sigut agafada passa a pagar, cas contrari segueix pagant la mateixa.

A la persona que paga, quan està al mig del rogle se li pot preguntar:

- gallineta, què se t'ha perdut?
- una agulla i un canut –contesta qui paga.
- dóna 3 voltes i la trobaràs –contesten les del rogle.

Qui paga fa les 3 voltes i comença a buscar per intentar endevinar i deixar de pagar.



DOBLEGAR

Necessitats

- Material:
- Recomanacions al centre:

Vocabulari bàsic

GALLINETA CEGA





LLANÇAMENT AL SET I MIG

Introducció

El lloc habitual de joc eren eres i camins quan les persones descansaven del treball agrícola. Com es jugaven diners, en més d'una ocasió alguna persona deixava el tall i els deia a la resta: "me'n vaig a casa, ja tinc el jornal a la butxaca". Es jugava amb monedes.

On es juga

Zona plana i lliure d'obstacles.

Nombre de participants

Lliure, però l'idoni és un màxim de 5.

Com es juga / regles bàsiques

L'objectiu del joc és aconseguir, en un màxim de 3 llançaments, 7 i ½ o la suma més alta sense passar-se'n. Es pot aconseguir directament al rombe o sumant 3+4 més qualsevol línia, que val mig punt.

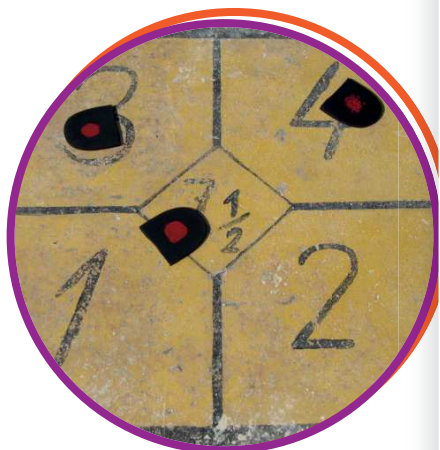
Les monedes han sigut substituïdes per tacons.

Es pinta el quadre de joc (80 x 80 cm. de costat; al mig es marca un rombe de 30 cm de diagonal i des de cada vèrtex del rombe llancem una ratlla al mig del costat exterior i acabem marcant 4 quadres de 40 cm. d'exterior i 25 cm de costat interior).

Mirant de cara al quadre de joc es marquen els números: 1 en l'inferior esquerra; 2 en l'inferior dreta; 3 en el superior esquerra, 4 en el superior dreta, i 7 i ½ en el rombe. A una distància de 2 m. es marca la línia de llançament.

La primera persona realitza el primer llançament; segons la puntuació aconseguida realitzarà el segon i el tercer, si ho creu convenient, perquè, com hem dit, cal aconseguir la màxima puntuació però sense passar-se'n de 7 i ½.

Qui més puntuació sume guanyarà la mà. La primera persona que arribi a guanyar el nombre de mans pactades guanya la partida.



DOBLEGAR

- *Recomanacions al centre:* marquen el quadre a un lloc on no tinga molt de pas.

- 3 tacons per quadre.

- marcar el quadre de joc.

- *Material:*

Necessitats

Llançament: acció de llançar un tacó al quadre.

Línia: quan un tacó toca qualsevol ratlla. La seua puntuació és de mig punt.

abans de començar

Partida: mans que una persona haurà de guanyar per acabar la partida. Han sigut pactades

Mà: tirada completa de totes les persones. Qui guanya suma 1 pun

passar-se'n.

Tirada: realitzar fins a 3 llançaments per intentar sumar 7 i ½ o la màxima suma possible sense

Vocabulari bàsic

LLANÇAMENT AL SET I MIG





MARE CARABASSERA

Introducció

Joc d'habilitat i rapidesa oral on el que importa és fer que els altres s'equivoquen i paguen penyora.

On es juga

Tant es pot jugar en interior com en exterior. Cal posar-se en rogle, ja siga drets o asseguts.

Nombre de participants

Lliure. Es recomana no ser més de 15 persones per rogle.

Com es juga / regles bàsiques

Qui fa de mare posa números a les persones. Una vegada totes tenen el seu número comença la recitació (preguntar i contestar) la qual haurà de ser dinàmica i sense equivocar-se.

Comença la mare, que fa el paper de mare carabassera, tot dient:

- Tinc una carabassa que la regue i la regue i sols que em dóna 2 carabasses.
- Com que dos?, li pregunta el número 2.
- Què quantes?, li pregunta la mare.
- Dotze, diu el número 2.
- Com que dotze?, pregunta la persona que té este número.
- Què quantes?, replica el número 2.
- Set, contesta qui té el 12.
- Com que set, contesta esta.
-

I així continua el joc fins que alguna persona no contesta quan li toca o ho fa quan no li toca. Quan això passa, la persona que s'ha equivocat paga penyora, i quan en tenen unes quantes al mig del rogle, els seus propietaris, per rescatar-les hauran de fer una xicoteta prova que siga graciosa.



DOBLEGAR

Necessitats

- Material:
- Recomanacions al centre:

Vocabulari bàsic

Mare: persona que dirigeix el joc.
Penyora: objecte personal que es paga al rogle quan una persona falla.

MARE CARABASSERA



MOCADOR

Introducció

Jugar al mocador sempre ha sigut fer una competició entre dos equips on l'estratègia i la velocitat juguen a favor, o en contra, segons l'habilitat de cada persona.

On es juga

Zona plana i lliure d'obstacles.

Nombre de participants

Lliure, però es recomana només 6 alumnes per equip, per fer el joc dinàmic i que l'espera de les persones per entrar en acció no siga massa llarga.

Com es juga / regles bàsiques

La mare, és a dir, la persona que crida, es col·locarà al mig de les dues línies que ocupen cada equip. Estos es posaran els números de joc, cada persona un. Cas que un equip tinga un número més, una persona de l'altre equip en tindrà dos.

Quan tot estiga enllestit, la mare cridarà un número; les persones de cada equip que tinguen eixe número eixiran tot corrent per intentar agafar el mocador que sosté la mare i tornar al seu camp sense que l'altra persona la toque.

Al joc, normalment, quan una persona era tocada o qui perseguia no tocava a la que portava el mocador, era eliminada. Esta acció es pot substituir donant un punt a l'equip que guanya l'acció.



DOBLEGAR

Necessitats

- Material:
- Un mocador per grup de joc
- Marcar dos línies de camp i al centre la marca de la mare.
- Recomanacions al centre:

Vocabulari bàsic

MOCADOR





PEUS QUIETS

Introducció

La rapidesa, la punteria en el llançament i l'habilitat per esquivar o agafar la pilota que contra la persona ha sigut llançada són les bases d'aquest joc que en altres temps, quan els cotxes no eren els amos de carrers i places, omplia, al crit de pilota al mig, places i carrers.

On es juga

Esplanada.

Nombre de participants

Lliure.

Com es juga / regles bàsiques

Les persones que juguen fan un rogle. Al mig del rogle es col·loca la pilota. La persona que dirigeix el joc, es col·loca fora del rogle. Quan tot està preparat, qui dirigeix el joc anuncia: "pilota al mig, preparats", i tot seguit diu el nom d'una persona, la qual ràpidament intentarà agafar la pilota al temps que diu "peus quiets". Quan s'escolte esta consigna totes les persones restaran parades al lloc. Qui té la pilota decidirà cap on realitzarà el desplaçament, tot pensant que haurà de llançar la pilota contra una persona, i que després de colpejar-la caiga a terra. Si açò és aconseguit la persona colpejada tindrà una falta; cas contrari, la falta serà per a qui ha llançat. Amb tot decidit donarà 3 passos i efectuarà l'acció contra la persona triada.

Quan una persona suma les faltes acordades per a eliminar deixa el joc.



DOBLEGAR

- *Recomanacions al centre:* pintar un punt on cal deixar la pilota.

- Una pilota.

- *Material:*

Necessitats

Peus quiets: les persones que fugien han d'aturar-se.

Nom: entrar a agafar la pilota, la resta fugir.

Preparats: tensió per entrar en joc i realitzar l'acció pertinent.

Pilota al mig: cal deixar la pilota al mig del rogle.

Vocabulari bàsic

PEUS QUIETS



QUATRE CANTONS



Introducció

Per a jugar només necessitem els quatre cantons que formen la intersecció de dos carrers i comptar amb la companyia de quatre amics o amigues. Quan ja eren cinc podia començar el joc. El primer que pagava podia ser l'últim que havia arribat o tal vegada l'arreglaven a sort.

És un joc d'estratègia.

On es juga

Espai lliure d'obstacles on tinguen quatre punts de referència que fan de cantons.

Nombre de participants

Cinc.

Com es juga / regles bàsiques

Una persona ocupa el centre de l'espai que formen els quatre cantons. Les altres 4 persones ocupen cadascuna el seu cantó. Quan la persona del mig està despistada, la resta, lliurement, canvien el seu cantó. La del mig intentarà ocupar un cantó i deixar una de les persones al mig pagant.

Si es veu que les persones no es canvien de cantó o no funciona l'estratègia, la del centre comptarà fins a 3 i les que ocupen els cantons estaran obligades a canviar-se.



DOBLEGAR

- Recomanacions al centre:

- Marcar els cantons.

- Material:

Necessitats

Vocabulari bàsic

QUATRE CANTONS





RODA SANT MIQUEL

Introducció

Joc de Pasqua on la recitació ens marca que cal fer. Jugaven els pares amb els fills menuts.

On es juga

Espai lliure.

Nombre de participants

Lliure però per fer-ho més dinàmic, en cada rogle un màxim de 8 persones.

Com es juga / regles bàsiques

Totes les persones agafades de la mà i formant un rogle. Cal posar-se d'acord cap on es girarà.

Recitació al temps que es roda:

- "Roda, roda Sant Miquel, tots els àngels van al cel, carregats amb un bagul, que es gire que es gire..." (es diu el nom d'una persona). Esta es gira mirant cap a la part de fora i continua el joc tornant a recitar i dient el nom d'una altra persona que fa la mateixa acció. Així, fins que totes les persones miren cap a fora. Tot seguit es torna a recitar però canviant el final.
- "Roda, roda Sant Miquel, tot els àngels van al cel, carregats amb un bagul, que caiguen tots de cul". Totes les persones es deixen caure de cul.



DOBLEGAR

Necessitats

- Material:

- Marcar els cantons.

- Recomanacions al centre:

Vocabulari bàsic

RODA SANT MIQUEL

SAMBORI

Introducció

El joc del sambori, com la majoria, és conegut amb altres noms i el seu dibuix de joc canvia d'un poble a un altre. Per això deixarem que cada centre pinte lliurement els seus. També cal apuntar que cada poble té les seues regles pròpies: a peu coix, passar totes les caselles, tant a l'anada com a la tornada espentant la tella, sols s'espenta la tella al tornar, la tella no s'espenta i s'agafa al tornar...

On es juga

Zona on es puga marcar el quadre de joc.

Nombre de participants

Lliure.

Com es juga / regles bàsiques

Una vegada tinguem pintat el quadre de joc i posats els números (mínim de 7 caselles, amb caselles simples i dobles) cal establir l'ordre de joc. En les caselles simples cal anar a peu coix; en les dobles es deixen els dos peus a terra, un en cada casella. Cal llançar la tella al número que corresponga, sense que toque ratlla. Cal fer el recorregut sense xafar cap ratlla, ni amb el peu ni amb la tella.

Llança la primera persona al número 1, fa el recorregut conforme ha sigut pactat; si no fa cap falta, passa al número 2, i així fins que falla. Ara és la segona persona qui intenta fer el màxim recorregut en el quadre (casella 1,2,3,...). Així totes les persones fins que de nou li toca a la primera, la qual continuarà des de la casella on havia fallat.

Continuen llançant i fent el recorregut tal com ha sigut pactat fins que totes les persones aconseguen acabar el quadre.

DOBLEGAR

Necessitats

- Material:
- Tella o tacó.

- *Recomanacions al centre:* pintar diverses formes de samboris.

Vocabulari bàsic

Sambori: també conegut com xarranques, piso, la tella, ...
Tella: tros de rajolera de forma quadrada o rectangular o pedra plana d'eixa forma.

SAMBORI



TALLA FIL

Introducció

Joc de cursa i acaçar on l'objectiu és intentar agafar a la persona anomenada en un principi o a la que s'ha interposat entre qui paga i la persona anomenada.

On es juga

Esplanada.

Nombre de participants

Lliure.

Com es juga / regles bàsiques

Qui paga, abans de començar a córrer, diu el nom de la persona a la qual vol acaçar. Esta intenta no ser agafada, mentre la resta, intentarà tallar el fil imaginari que unix qui paga i qui és perseguit. Si qualsevol persona ho aconsegueix, qui paga haurà de canviar la persecució i intentar tocar a qui ha tallat. Es recomana, per tal de no perdre el fil la persona que paga, que la persona que talle diga ben fort: "talle!!!"



DOBLEGAR

- *Recomanacions al centre:* pintar diverses formes de samboris.

- *Material:*

Necessitats

Talle: interposar-se entre qui paga i qui és perseguit.

Vocabulari bàsic

TALLA FIL



TRES EN RATLLA



Introducció

Joc tranquil en què l'atenció és molt important per tal de no veure's sorprés pel contrari.

On es juga

En qualsevol lloc.

Nombre de participants

Dos.

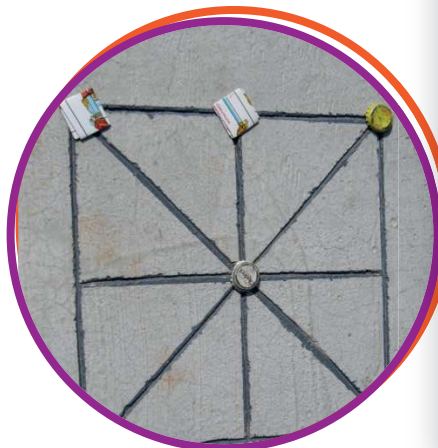
Com es juga / regles bàsiques

Es marca el quadre de joc: un quadrat d'uns 30 o 40 cm de costat en el qual unim els vèrtexs entre si i també els centres de cada costat, tot formant una figura amb 9 punts de posar o marcar, tres per cada costat i un al centre.

L'objectiu és posar les tres pedretes, telles, útils de joc, d'una persona, en tres marques alineades: fer tres en ratlla.

Comença una de les persones posant la seua pedreta al mig (la qual no podrà moure durant la partida). L'altra posa la seua primera pedreta a una de les marques. A continuació la primera posa la segona pedreta a una altra marca. Tot seguit la segona persona en posarà la seua a una marca però tapant la propera jugada de la primera persona per evitar que, en posar esta la tercera pedreta, pugui fer tres en ratlla. Així, pensant en els moviments que cal fer per intentar aconseguir l'objectiu al temps que tapar-li'l a la contrària, seguirà el joc fins que qualsevol aconseguisca posar les seues pedretes alineades, i fer tres en ratlla.

La següent partida comença posant al mig la persona que no ho havia fet en l'anterior.



DOBLEGAR

- Recomanacions al centre:

- Pintar a llocs adients els quadres de joc.

- Material:

Necessitats

Vocabulari bàsic

TRES EN RATLLA



Vocabulari bàsic

Tella: peça de rajola, goma o fusta, de forma quadrada o redona i d'uns 3 cm de costat o diàmetre.
A paret: llançar des de la ratlla a la paret per veure qui guanya el punt en joc.

Necessitats

- *Material:*
- Una tella per persona. Es pot substituir per una peça tipus moneda o un tacó de sabata d'home.
- *Recomanacions al centre:* A 3 m. de la paret, pinteu una ratlla.

DOBLEGAR



Introducció

Es un joc de llançament a arrimar. L'objectiu és arrimar la tella o xapa pròpia a la paret, més que la resta de persones.

On es juga

Zona on tinguem una paret.

Nombre de participants

Es recomana un màxim de 5.

Com es juga / regles bàsiques

Llançar des de la ratlla a la paret per veure qui arriba més la seua tella o xapa. Qui ho aconseguix guanya la mà. Qui primer arriba a guanyar les mans acordades guanya la partida.

Vocabulari bàsic

Tella: peça de rajola, goma o fusta, de forma quadrada o redona i d'uns 3 cm de costat o diàmetre.

A ratlla: llançar des de la ratlla de llançament a la ratlla d'arrimar per veure qui guanya el punt en joc.

Necessitats

- *Material:*

- Una tella per persona. Es pot substituir per una peça tipus moneda o un tacó de sabata d'home.

- *Recomanacions al centre:* A 3 m. de la paret, pinteu una ratlla.

DOBLEGAR

Llançar des de la ratlla de llançament a la ratlla d'arrimar per veure qui arriba més la seua tella o xapa però sense passar-se'n. Qui ho aconsegueix, guanya la mà. Qui primer arriba a guanyar les mans acordades guanya la partida.

Com es juga / regles bàsiques

Es recomana un màxim de 5.

Nombre de participants

Zona plana i lliure d'obstacles.

On es juga

Es un joc de llançament a arrimar. L'objectiu és arrimar la tella pròpia a la ratlla, més que la resta de persones i sense passar-se'n.

Introducció





XAPES (III) DE RATLLA A RATLLA

Introducció

És un joc de colpeig i de punteria.
L'objectiu és guanyar el màxim nombre de xapes.

On es juga

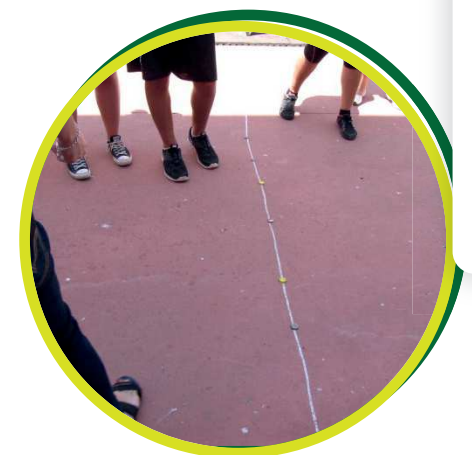
Zona plana i lliure d'obstacles.

Nombre de participants

Es recomana un màxim de 5.

Com es juga / regles bàsiques

Es marquen dues ratlles a la zona de joc, separades un mínim de 5 m. Cada persona col·loca la seua xapa a la línia d'eixida. Per ordre van llançant el tacó contra la seua xapa tot intentant colpejar-la i fer-la avançar el màxim possible per intentar arribar, amb el mínim de cops a la línia d'arribada. Quan una persona ho aconsegueix, al seu torn pot llançar contra qualsevol de les xapes que encara queden en joc per intentar guanyar-ne una; així continua el joc fins que no queda cap xapa en la zona de colpeig. Guanya qui més xapes ha aconseguit.



DOBLEGAR

Necessitats

- *Material:*

- Un tacó per persona.

- *Recomanacions al centre:* pinteu dues ratlles.

Vocabulari bàsic

Tacó: tacó de sabata d'home.

Zona de colpeig: l'espai entre les dues ratlles.

XAPES (IV) CIRCUIT

Introducció

És un joc de colpeig i habilitat.

L'objectiu és portar la xapa des de la línia d'eixida fins a la de meta abans que la resta de persones.

On es juga

Zona plana i sense obstacles.

Nombre de participants

Es recomana un màxim de 5.

Com es juga / regles bàsiques

Una vegada tinguem dibuixat el circuit, cada persona col·loca la seua xapa a la línia d'eixida. A continuació, i per ordre, cadascú colpeja la seua xapa amb l'ungla, tot intentant fer-la avançar el màxim possible però sense que se n'isca del circuit, perquè si açò passa, cal tornar a la línia d'eixida. Guanya qui abans arribe a la línia de meta.

DOBLEGAR

Necessitats

- *Material:*

- Una xapa per persona.

- *Recomanacions al centre:* pinteu el circuit a una zona de poc de pas.

Vocabulari bàsic

D'ungla: colp amb l'ungla per fer avançar la xapa.

XAPES (IV) CIRCUIT



PEDRETES



Introducció

Per a guanyar, cal salvar les cinc pedres del joc en el mínim d'intents. Totes les accions es realitzen amb una sola mà.

On es juga

A qualsevol lloc, amb els jugadors asseguts a terra.

Nombre de participants

Lliure. Per fer més àgil el joc, l'idoni són un màxim de 5 persones.

Com es juga / regles bàsiques

Les persones estan assegudes en rogle. Totes tenen cinc pedres. Per ordre, cada jugador realitzarà les següents fases de joc:

1. amb les 5 pedres al palmell, cal llançar-les a l'aire tot intentant que caiguen al revés de la mateixa mà. Si totes les pedres cauen damunt el revés es passa directament a la tercera fase de joc.
2. amb les pedres que s'han quedat al revés, i procurant que no caiguen al terra, cal intentar agafar, amb els dits i d'una en una, les que estan al terra i deixar-les al palmell de l'altra mà (mà receptora).
3. quan tinguem totes les pedres a les mans; unes al revés de la mà que fa les accions i les altres al palmell de la mà receptora, llançarem aquelles a l'aire tot intentant tornar-les a agafar al palmell. Totes les pedres que en esta acció agafem al palmell estan salvades. Les que caiguen al terra restaran per a la següent jugada.

Amb les pedres que tenim al palmell de la mà receptora i les que han caigut al terra, en la tercera fase continuem el joc fins que no queda cap pedra per salvar.

Si en una acció no s'aconsegueix salvar cap pedra es perd el torn.

Així continua el joc fins que una persona té totes les pedres salvades.



DOBLEGAR

- Recomanacions al centre:

- Material:

Necessitats

Pedra: una pedra menuda però que puguem agafar fàcilment entre els dits.
Mà receptora: la que no fa les accions de joc i sols rep les pedres que no estan salvades.
Pedra salvada: aquella que ha fet totes les fases de joc sense caure al terra.
Pedra per salvar: la que ha caigut al terra en qualsevol acció de joc.
Jugada: les 3 fases de joc per intentar salvar pedra.

Vocabulari bàsic

PEDRETES

