

NUM	TITOL	TIPUS	PERSONA	PAIS	NOMBRE	EDAT	MATERIALS	DESCRIPCIO	OBSERVACIO
j001	A FER FORÇA	força	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	de 10 a 12		una corda llarga	Els nens es divideixen en dos grups i agafen la corda pel mig i tiben en sentit contrari. Guanya el grup que té més força.	
j002	AFIKOMAN	familiar	Marcelo Weksler	Israel				S'hi juga per la Pasqua Jueva. És un joc familiar. Després de la celebració religiosa i del menjar, els nens busquen un pa de Pasqua que els grans han amagat abans de sopar. El nen que el trobi rep un regal.	Títol original hebreu: AFIKOMAN
j003	AL PASAR LA BARCA	corda	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	més de 2		una corda llarga	Semblant a "Si la barqueta es tomba"	Al pasar la barca me dijo el barquero: Las niñas bonitas no pagan dinero. Yo no soy bonita ni lo quiero ser porque los soldados me pisan los pies
j004	ANTÓN CARABINA	picar de mans	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	més de 2			Amb l'ajuda d'aquesta cançó es picava de mans i es creuaven.	Antón Carabina, na na na mató a su mujer jer jer jer la metió en un saco co co co la lleva a moler ler ler. El molinero dice ce ce ce esto no es

									harina na na na esto es la mujer jer jer jer de Antón Carabina na na na
j005	ARRENCAR CEBES	força	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	més de 2			Un jugador s'asseu a un banc i els altres a damunt seu en filera i ben agafats per la cintura. Un altre jugador fa de pagès que arrenca les cebes i ha de fer molta força. Quan ja ha arrencat una ceba, la ceba arrencada ajuda al pobre pagès.	
j006	A SEGUIR EL REI	córrer	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya				Tots els jugadors van en filera. El que va davant, és el rei. Tot el que fa el rei, s'ha d'imitar.	Vegeu FOLLOW THE LEADER
j007	HE PERDUT UN MOCADOR	rotllana	Zina Costiner	Somerville, MA, USA	5-20		un mocador	Els infants s'agafen les mans en cercle. Un dona voltes al cercle amb un mocador, el deixa caure damunt d'un altre que ell ha triat i continua corrent. El nen o nena triat corre en direcció contrària. El primer que arriba al lloc vacant s'hi queda i l'altre agafa el mocador per al següent torn.	A Tisket, a tasket, A green and yellow basket, I wrote a letter to my love, And on the way I dropped it, I dropped it, I dropped it, And on the way I dropped it. A little boy/girl picked it up And put it in

									his/her pocket. Am pierdut o batistuta, Ma bate mamica, Cine-o are sa mi-o deie Ca-i sarut gurita. Batista parfumata, Se afla la o fata, La o fata frumoasa, Pe care o iubesc.
j008	BALLON PRISONNIER	pilota	École des Houches	França			una pilota	Es tracta d'un joc molt senzill. Hi ha dos equips. Hi ha uns límits que són a la mateixa distància (cal no passar-los). Hi ha una zona per als presoners. Cal tirar la pilota al camp contrari i tocar un adversari. Atenció! No cal pas que la pilota boti una o moltes vegades abans de tocar l'adversari. Quan toquen una persona del vostre equip, travessa i va a la presó, li passen la pilota i des de la presó ha de tocar algú de l'equip contrari per alliberar-se. Guanya l'equip que aconsegueix de tocar tot l'equip contrari.	

j009	BOTXÍ		Jordi Domènech i Milà	Països Catalans	més de dos		ossets de pota de xa	Joc popular infantil anomenat també joc de l'osset o taba, molt antic (per als grecs i romans joc de l'astràgal) pero que ha arribat fins a la nostra infantesa. Consisteix a tirar a tall de dau uns ossets (de nom astràgal) de la pota del xai. Aquet osset té quatre cares anomenades: rei, botxí, panxa o bisbe, i forat d'aigüera. El botxí executa els càstics o penyores ordenats pel rei. Hi han rèpliques en plàstic pero es un llàstima no fer servir els autèntics astràgals de xai que podem recuperar amb molta fàcilat al menjar les delicioses potes d'aquets animalons.	
j010	CAMPS	pilota	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	5-20		una pilota	Es fan dos grups de jugadors. Els capitans dels equips des d'una distància de 3 metres, caminen pas a pas dient or, plata, or, plata... fins que el primer trepitja el peu de l'altre, i aixó li dona dret a triar primer el jugador que vol en el seu equip. Quan ja han fet la tria es divideixen el camp en dos parts i els d'un equip tiren la pilota als de l'altre equip procurant agafar-la. Si no l'han agafada llavors un membre de l'equip va a l'altre grup. Hi ha versions poc clares d'aquest joc.	"Periquito, se fue a la plaza, compró pan, y calabaza"
j011	CARAWAY	rotllana	Nina Koptyug	Novosibirsk - Federació Russa				Tots els infants formen un cercle. Cal que mantinguin les mans agafades tota l'estona. Un nen	Caraway, caraway, You can go

								para dins del cercle, movent-se en direcció oposada a la resta. Es van movent mentre canten. El del mig, arribat aquest punt tracta de separar algú. Si ho aconsegueix, l'altre para i ell torna al cercle. És un joc molt sorollós. Es pot cantar de pressa o a poc a poc.	any way (esquerra, dreta) You can go to your left, You can go to your right, You can be very tall (aixequen els braços i caminen de puntetes) You can be very small (s'ajoquen i van cap al centre sense deixar-se anar les mans)
j012	CHUPETE UNO, CHUPETE DOS Y CHUPETE TRES	corda	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	més de 2		una corda llarga	Els nens es divideixen en dos grups i agafen la corda pel mig i tiben en sentit contrari. Guanya el grup que té més força.	
j013	CREUS I RODONES	taula	Rafael Badia i Berga	Olot - Catalunya	2		paper quadriculat i bolígraf	En un paper quadriculat s'hi dibuixa un rectangle. Alternativament, cada jugador anirà resseguint un costat de quadradet. Cada cop que un jugador tanqui un o més quadradets, els marcarà amb el seu senyal (creu per a un jugador, rodona per a l'altre). Quan tots els	

								quadratets estiguin tancats, es comptaran les marques. Guanya qui n'ha tancat més.	
j014	CUCUT DE LA PEDRA	córrer	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya				Es tira la pedra el màxim de lluny perquè el que para la vagi a buscar. Mentrestant tots els altres s'amaguen. Quan torna al lloc estipulat intenta veure'ls. A mida que els veu va dient: "Un, dos, tres, el... i va enumerant tots els jugadors. Si un aconsegueix arribar al lloc sense ser vist, pot dir: "Salvat per tots".	Vegeu "LA BOITE"
j015	CUCUT DEL MAL	córrer	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya				El que para persegueix els jugadors, quan en toca algun en alguna part del seu cos, aquest ha de parar i persegueix els altres posant-se la mà al lloc on l'han tocat. I anar seguint...	
j016	CUCUT DEL SALVATORI	córrer	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya				Un para i té dos ajudants. El que para empaita als que juguen, quan n'agafa un el porta en un espai que representa la presó. Els dos ajudants fan de vigilants perquè no s'escapin. Els altres nens poden anar a salvar, sempre que no hi hagi el perseguidor a prop. Se salva tocant la mà, però si l'ajudant toca el presoner, aquest es torna a quedar. Acaba el joc quan han atrapat tothom.	
j017	DEBAJO DEL PUENTE	corda	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	més de 2		una corda llarga	Joc de saltar a corda al ritme d'aquesta cançó.	Debajo del puente hay una serpiente, con ojos de

									crystal para ir al hospital. -Señora, ¿Quiere usted salir? -No Debajo del puente...
j018	EL COCHERITO LERÉ	corda	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya			una corda llarga	Es roda normal i quan es diu "leré" s'aixeca la corda amunt i el nen que salta s'ajup. A cadalletra del nom Maria s'aixeca la corda amunt.	"El cocherito leré, me dijo anoche leré, que si quería leré, montar en coche leré, y yo le dije leré, con gran salero leré, no monto en coche leré, que me mareo leré. El nombre de María, que cinco letras tiene, la M, la A, la R, la I , la A María!!"
j019	EL MAR		Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	5-20			Un parell de nens es donen les mans i es miren cara a cara. Tots els altres nens fan una filera agafats per la cintura. Passen per	Por el mar, por el mar por la via, via, via

								sota els braços del parell de nens anterior i canten la cançó. Quan arriba l'últim nen de la filera, es queda i li fan la pregunta: -Qu t'estimes més or o plata? Segons el que respon, es col·loca darrere d'un d'ells. Quan ja ha passat tota la filera, fan força a veure quin bàndol guanya.	por el mar, por el mar por la via va a pasar". Vegeu també RIVER i THE STONE BRIDGE.
j020	NONET	dibuixat a terra	Rafael Badia i Berga	Olot - Catalunya	més de 2		un palet o tros de teula	Cal dibuixar a terra la figura del gràfic. Cada jugador, per torn llença una pedra al rectangle marcat amb el nombre 1 i l'ha de fer passar per tots els altres rectangles a peu coix i a cops de peu fins arribar al semicercle que es diu "Cel". Quan hi arriba, torna a tirar la pedra al nombre 2 i així successivament. Quan un jugador s'equivoca es posa altra vegada a la cua i quan li torni a tocar tirarà la pedra directament al quadrat des d'on ha perdut.	podeu trobar el gràfic a: http://www.xtec.es/~rbadia/img/nnt.jpg
j021	EL PARE CARBASSER	atenció	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	5-20			Un grup numerat de l'u fins a l'últim i un que fa de pare carbasser. Comença dient el pare carbasser: - El pare carbasser quan va morir va deixar sis carbasses. El nombre sis ha de dir: -Sis no set. I així anar seguint la cadena fins que un està distret. El que es distreu paga penyora. Aquest joc és un exercici d'atenció.	Vegeu també GARDENER
j022	EL PATIO DE MI CASA	rotllana	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya				Aquesta és la cançó de la rotllana i pot ser que la lletra no sigui exacta. Es donen voltes i quan es	El patio de mi casa es particular,

								<p>diu "el demonio va a pasar" passa un pel mig donant volta a la rotllana a peu coixet i allà on acaba serà el pròxim dimoni.</p>	<p>cuando llueve se moja, como los demás. Agáchate, y vuélvete a agachar, porque los marineros se pasean por el mar. Chocolate, amarillo, corre, corre, que te pillo. A estirar, a estirar que el demonio va a pasar. Desde pequeñita me quedé, me quedé algo resentida de este pie, de este pie disimulad que soy una cojita, disimulad Sal, sal, sal que te doy, que te doy un puntapié"</p>
j023	EL	rotllana	Júlia Arza i Rovira	Solsona -				En rotllana es canta: "El pisotón	

	PISOTÓN DEL REY			Catalunya				del rey". Quan s'acaba, el rei ha de fer un salt cap el seu company i trepitjar-lo. Si el trepitja, queda eliminat. El que salta pot fer veure que salta i enganyar l'altre i si aquest es mou, queda també eliminat. És un joc de velocitat de reacció.	
j024	EL QUADRAT	bales	Lluís Garcia i Coca	Navarcles - Catalunya	5-20		bales - una de més gran	Es disposen les bales dins un quadrat dibuixat al terra. Poden jugar tants nens com vulguin. Cadascú col.loca una bala dins el quadrat i llencen fins a una ratlla la carrumba. Inicia el joc qui queda més a prop de la ratlla. A continuació i segons l'ordre llencen la carrumba amb l'objectiu de treure les bales del quadrat. Les que treus te les quedes. Quan s'han tret totes es torna a començar. També es pot jugar intentar eliminar al contrari si amb la teva carrumba toques la seva. Si en intentar treure del quadrat una bala la carrumba et queda a dins has de posar al quadrat una altra bala i tornes a tirar desde la ratlla. Si treus una bala continues fins que falles.	
j025	EL SABATOT	rotllana	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya				Tots els nens en rotllana canten mentre un nen va voltant amb una sabata i la posa darrere d'algun company. I quan diuen, qui s'ha pixat al llit? El que té la sabata al darrere s'aixeca i persegueix al qui	El sabatot, l'espardenyot mans a darrere i ulls a clucats. A sota el pont del riu

								li ha posat. Si no l'atrapa, ell dona la volta a la rotllana.	fileu i dormiu (bis) Qui s'ha pixat al llit? A la Garrotxa és conegut amb el nom de "L'ESPA DEN YA GUENYA" amb la corresponent cançó.
j026	EL SOLDAT PLANTAT	córrer	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya				El que para persegueix a tos, quan en toca algun, aquest s'ha de quedar quiet i braços en creu. També es pot salvar tocant la mà del plantat o bé passant-li per entremig de les cames.	
j027	ELS QUATRE CANTONS	atenció i córrer	Rafael Badia i Berga	Olot - Catalunya	5			Un dels jugadors para i els altres se situen als quatre angles d'un quadrat dibuixat a terra. El joc consisteix en anar intercanviant els seus llocs els quatre jugadors, mentre el del mig (el que para) intentarà col·locar-se en algun angle mentre els altres efectuen els canvis. El que queda sense lloc, para.	
j028	ELS SOLDATS	córrer	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya				Per parelles, agafats amb les dues mans però creuant-les, s'avança a pas lleuger i saltant i es canta la cançó.	Els soldats se'n van a França i no saben el camí. Gira't aquí, gira't allà.

j029	ELS VAIXELLS	taula	Rafael Badia i Berga	Olot - Catalunya	2		paper i llapis	<p>Cada un dels dos jugadors tindrà un full en el qual hi haurà dibuixats dos rectangles de les mateixes dimensions, als quals s'haurà assenyalat les coordenades (una amb lletres i l'altra amb nombres). Un representa el propi mar, l'altre el del contrincant. Caldrà posar-se d'acord en el nombre i dimensions dels vaixells, que han de ser els mateixos per a cada jugador i dibuixar-los en el mar propi de cada jugador. Alternativament aniran disparant dient unes coordenades (ex.: B-6, C-4, etc.). El contrincant només pot contestar: "aigua" si no hi ha cap vaixell, "tocat", si les coordenades corresponen a part d'un vaixell i "enfonsat" si ja ha estat completament tocat. El segon "mar" serveix per tenir control de l'estat del contrincant. Guanya qui primer enfonsa tots els vaixells contraris.</p>
j030	EL TOUR DE FRANCE	dibuixat a terra	Miguel Ruíz	Logronyo - Espanya			xapes de refrescs	<p>S'hi jugava coincidint amb les dates reals del Tour i amb els noms de ciclistes i d'etapes reals.</p> <p>Cal dibuixar amb dos dits un circuit a terra, amb rectes, corbes, pujades i baixades. Cada jugador té el seu ciclista que és una xapa de refresc. Per torns s'aniran empenyent unint els dits polze i índex i fent palanca, deixant anar</p>

									l'índex. Quan una xapa surt de la "carretera" es cedeix el torn al jugador següent. El primer que arriba a la meta guanya la cursa.	
j031	EL TREN ELÈCTRIC	saltar a corda	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	més de 3			una corda llarga	Aquest joc consisteix en fer un salt, dos o els que siguin sense perdre el compàs (És a dir, sense que passi cap girada de corda entre un i l'altre saltador). Pot ser més divertit quan el primer de la fila va a donar la volta a un arbre o al pati i arriba amb el temps just de saltar (Els altres el segueixen).	
j032	GIRAR LA CORDA	corda	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya				una corda llarga	Hi ha un nen que té la corda i tots els altres nens són al seu voltant. Quan comença a fer girar la corda, tots el que l'envolten intenten saltar. El que s'enganxa, para.	
j033	FER EL PONT	saltar a corda	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	més de 2			una corda llarga	Rodant la corda normalment, intentar passar per sota.	
j034	GOGOIM		Marcelo Weksler	Israel				llavors de préssec	S'hi juga amb llavors de préssec. Cada nen posa les seves llavors de préssec en un cercle a terra. Cada nen per torn tira una llavor al cercle. Es queda amb les llavors que ha aconseguit treure del cercle.	
j035	X-NEN	dibuixat a terra	Marcelo Weksler	Israel					Damunt del terra es dibuixen amb guis diversos quadrats. Al primer s'hi escriu X (ics), al segon, Nen, al tercer, Nena, al quart, Color, al cinquè, Lletra, al sisè, Nombre, al setè, Animal i al darrer, Fi. El joc consisteix en saltar de diferents maneres sobre cada quadrat i dir la paraula corresponent al quadrat,	Títol original en hebreu: ICS-BEN

								<p>llevat del primer i del darrer. Per exemple: Ics, Pere, Maria, Blau, Ema, Tres, Ruc, Fi. Primera volta del joc: Els nens salten amb un peu a dins de cada quadrat i un altre salt fora (amb un sol peu). Cada vegada que salten sobre un quadrat han de dir el nom. Després salten i diuen dues paraules a cada quadrat. Per ex.: Ics, Ics, Pere, Pere, Maria, Maria, etc., Fi, Fi. Així fins a cinc noms per quadrat. Segona volta: Aquest cop se salta amb un sol peu, primer un nom, després fins a un total de cinc noms. Tercera volta: Se salta de Fi fins a Ics, amb el mateix sistema de noms. O sigui, se salta enrere. Quarta volta: Se salta amb els ulls tancats. Els nens són eliminats si s'obliden de dir un nom a temps o no salten sobre el quadrat. Els quadrats es poden modificar o allargar. Per exemple: dibuixar un quadrat de més amb noms de Països, Ciutats, Flors, etc.</p>	
j036	JOC DE CROMOS	cromos	Júlia Arza i Rovira	Solsona	5-10			<p>Abans es feia col·lecció de cromos. Per tenir-ne més, es jugava amb els repetits. Es posaven en un terra llis i amb el palmell de la mà s'havien de girar donant cops a terra.</p>	
j037	JOC DE LES ESTÀTUE		Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	5-10			<p>És una botiga d'estàtues. Hi ha un botiguer, un comprador i les estàtues. El botiguer toca les</p>	

	S							estàtues pel botó que les fa funcionar que és al cap. Les estàtues s'han de moure amb gràcia perqu el client les compri.	
j038	JOC DEL TELÈFON		Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	5-20			1a versió Es posa el grup en filera i el de davant de tot diu una paraula al del darrere i aquest la diu al de més endarrere, i així fins a arribar al final. Després cada un repeteix la paraula que ha entès. 2a versió Es pot fer el mateix, per en comptes de dir-ho de paraula, es fa amb gestos. Només pot mirar el que ha de transmetre el missatge i els que ja l'han transmès.	
j039	JOCs RITUALS	dibuixat a terra	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya				Aquests jocs solen ser individuals. Cada nen se'ls inventa, quan passa per damunt d'un dibuix. Pot ser també que un grup de nens hi jugui. Es poden pintar al terra cercles grans, ratlles, corbes, quadrats ... Tot això pot ser casa, camins, coves... Poden ser jocs de circuit, de passar de cercle a cercle, de passar exactament per sobre la ratlla, de no trepitjar ratlla... Recordeu el joc "Qui xafa ratlla,	

								xafa medalla"	
j040	LA BOÎTE	pilota	École des Houches	França	5-20		una pilota	Un xuta la pilota i mentre el llop va a buscar-la, tots els altres van a amagar-se. Quan el llop en veu un crida: « 1, 2, 3, vista la Melània (per exemple)». Per salvar el que està prè, cal xutar la pilota sense ser vist.	Vegeu CUCUT DE LA PEDRA
j041	LA CADENA	córrer	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya				1a versió: El qui para toca un company. Es donen la mà fins que en toquen un altre i així s'allarga la cadena. No val a tocar algú si la cadena està trencada. 2a versió: La cadena es pot partir per grups de dos, de tres, de quatre. Així el joc és més ràpid.	
j042	LA CUETA D'ABADEJO	córrer	Remei	Països Catalans				Els nens asseguts en una rotllana. Un para fent de mare i donant voltes per fora la rotllana. Mantenen un diàleg cantant Els indisiplinats fills, sense un ordre determinat, es van manifestant contraris a dormir dient coses com: -No tinc son! - Mare vull beure! ... i tot allò que se'ls acudeix mentre no sigui "dormir" que consisteix en baixar el cap a prop les cames creuades i tapar-se els ulls per no veure res. La mare els toca el cap per fer dormir els que protesten, fins que tots ho fan, llavors deixa l'objecte (ortiginalment era una sabata del seu peu) que porta a la mà, al	La cueta d'abadejo, aquí me la menjo, aquí te la deixo, mireu cap a dalt que cauen gotetes, mireu cap avall que cau un ruixat, un trago de llet(vi) i a dormir

								darrera d'un dels jugadors i diu: "Qui s'ha fet pipí al llit?" Qui trobi l'objecte al darrera s'aixecarà i correrà voltant la rotllana i intentant agafar la "mare" que per salvar-se haurà d'asseure's al lloc que ha deixat lliure el "fill" abans que aquest l'agafi.	
j043	LA XARRANCA (MARELLE)	dibuixat a terra	École des Houches	França			un palet i un guix	- dibuixar la marelle. - tirar el palet a l'1, després saltar-hi a peu coix. Als llocs on hi ha dues caselles, cal posar-hi els peus a sobre sense depassar-ne el límit. Quan arribes a les dues últimes caselles (7 i 8) has de saltar i girar-te.	podeu trobar el gràfic a: http://www.xtec.es/~rbadia/img/marelle.jpg
j044	LA PUÇA	taula	Rafael Badia i Berga	Olot - Catalunya				Els jugadors es col·loquen al voltant d'una taula gran recoberta d'una manta. Al centre s'hi col·loca un got o una tassa. Cada jugador té un botó gros i un cert nombre (4 o 5 és suficient) de botons més petits. Per torn cada jugador farà saltar un botó dels petits pressionant damunt d'ell per un costat amb el botó gros -la manta facilita el salt- i intentarà fer-lo entrar dintre el got. Qui primer ha fet entrar els seus botons al got guanya.	
j045	LA RATETA	precisió	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya				Amb un mirall o vidre s'aprofiten els raigs solars i s'envien a la paret i el contrincant intenta atrapar el reflex del sol a la paret.	
j046	LA SARDANA		Rafael Badia i Berga	Olot - Catalunya		1 a 5 anys		Es fa una rotllana i es van donar voltes i quan es diu "gana" i "poll"	La sardana de l'avellana,

	DE L'AVELLANA							tots s'ajupen.	pica de peus i mata la gana. La sardana del Ripoll mata la puça i deixa el poll.
j047	LA SETMANA	dibuixat a terra	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya				Es dibuixa al terra un quadriculat de 3x3, és a dir 9 caselles. Es numeren de l'u al nou, encerclant el 3, el 6 i el 9, que seran les zones de descans. Comença un nen a tirar el palet (Un trosset de rajola de ceràmica que llisca sobre terra rugós) al nombre 1 i a peu coix el xuta cap al 2 , fins a arribar al 3 que es descansa. Es continua a peu coix fins el 6, es descansa i llavors s'arriba fins el 9. Del 9 es tira el palet a fora i al davant i es trepitja amb una, dues o tres passes. Si el jugador no ha fallat, ara seguir tirant el palet al nombre 2, i així fins a arribar al nombre 9. Quan s'ha fet tot això, amb els ulls tancats, es comença a passar per tot el recorregut entrant a l'u, mirant, entrant al 2 amb ulls tancats, després mirant ... fins al 9. Ni el jugador ni el palet poden trepitjar ratlla.	podeu trobar el gràfic a: http://www.xtec.es/~rbadia/img/setmana.jpg
j048	LA SETMANA	saltar a corda	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya				Els dos nens que estan rodant, agafen la corda ben tibada i comencen tenint la corda en la posició més baixa. Els que salten passen per sobre dient els dies de la setmana. Cada dia que passa,	

								la corda puja més amunt.	
j049	L'AVIÓ	dibuixat a terra	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya				Es dibuixa un avió al terra tal com s'indica en el gràfic. Es comença tirant el palet al nombre 1 i es salta a peu coix fins al 3, al 4 i al 5 s'hi posen les dues cames, al 6 peu coix i al 7 i al 8 tornar a posar les dues cames. Llavors es gira i continua el mateix recorregut fins a l'u. Continua el joc tirant el palet al 2 ... En aquest joc hi ha variants que els mateixos nens diuen.	podeu trobar el gràfic a: http://www.xtec.es/~rbadia/img/avio.jpg
j050	GOMES	saltar	École des Houches	França	més de 2		una goma elàstica llarga	Cal una goma elàstica llarga. Dues persones l'han de mantenir entre les cames separades. Una tercera persona salte al mig sense trepitjar-la, sinó perd. Hi ha moltes figures que es poden fer amb el joc de l'élastique: Alfabet, Coca-cola, etc...	Títol original francès: L'ÉLASTIQUE
j051	LES BRUIXES	pilota	Montserrat Vegas	Països Catalans	15-20	més de 4	una pilota	Es col·loquen tots els nens en rotllana menys un que es posarà al mig. Aquest escollirà amb el dit 3 o 4 jugadors de la rotllana i els anomenarà bruixes. Aleshores les bruixes es posaran al mig i la resta de nens començaran a rodar agafats de les mans tot cantant la cançó "Plou i fa sol". En acabar, les bruixes passaran a demanar als nens de la rotllana el nom d'alguna cosa que elles han anat decidint mentres els altres cantaven (Ex: heu de dir noms de gormanderies...). Fet això, el gran grup demana a les bruixes: i	

								vosaltres qui sou?.Les bruixes han de contestar: Les bruixes. Tots comencen a escapar-se i les bruixes els han d'atrapar.Els últims de ser atrapats poden ser les bruixes del proper joc. COMENTARI: És un joc que agrada molt als nens, sempre que surten al pati volen jugar-hi.Els nens d'ed.infantil, necessiten que el mestre trii les bruixes per no entrar en conflicte.	
j052	LES CADIRES	córrer i atenció	Rafael Badia i Berga	Olot - Catalunya	més de 5-6			Es col·loquen tantes cadires com jugadors hi ha. A un senyal tots comencen a donar voltes a les cadires. Mentrestant, el qui dirigeix el joc, en treu una. A un altre senyal, tots busquen una cadira on seure, però un es quedarà sense lloc i serà eliminat. Guanya el que aconsegueix de no ésser eliminat. Actualment, enlloc d'un senyal se sol tocar música perquè vagin donant voltes i quan aquesta para s'han d'asseure.	
j053	JOC DE LES GOMES ELÀSTIQUES		Àngela del Campo i Gárate	Santa Coloma de Gramenet - Catalunya				Aquest joc és recollit d'uns infants que hi jugaven al carrer a Tailàndia. El joc consisteix en llançar les gomes per torns. Cada cop que una goma va a parar a sobre de la d'un company, el jugador es queda	

								les dues.	
j054	L'ESCARA BAT BUM- BUM	córrer i atrapar	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya				El que para està de cara a la paret i diu "Un, dos, tres, escarabat bum bum". Els altres estan a una distància de 5 a 10 m. Mentre el que para diu la frase, tots els nens intenten avançar sense ser vistos. Si els veuen han de recular fins al principi..	Vegeu també: - THE QUEEN'S STOLEN STEPS - UN DUE TRES, PER LE VIE DI ROMA - UN DOS TRES, PLATERETS, TRES, TRES) En alguns llocs la cantarella és: "Un, dos tres, botifarra de pagès", "Un, dos, tres, pica paret", "Un, dos, tres, pajarito inglés"...
j055	ESCARAB AT BUM- BUN		Rafael Badia i Berga	Olot - Catalunya		2-5		Aquest joc és per a nens i nenes molt petits (2-5 anys). Un adult assegut es col·loca l'infant a la falda de boca terrosa i mentre li va donant copets amb la mà a l'esquena va cantant la cançó. Amb el darrer vers, algú dels presents ha de clavar un pessic al cul de la criatura, la qual anirà anomenant els presents fins endevinar qui ha estat.	"Escarabat bum bum, posa oli, posa oli. Escarabat bum bum, posa oli en el

									<p>llum.</p> <p>Si en el llum no n'hi ha</p> <p>a la bombeta*, a la bombeta*,</p> <p>si en el llum no n'hi ha</p> <p>a la bombeta n'hi haurà.</p> <p>Escarabat, endevina qui t'ha pessigat! "</p> <p>* variants: escalfeta, estufeta...</p>
j056	PALS		Marcelo Weksler	Israel			3 pals	<p>Conviene que los niños jueguen en tierra este juego y no sobre baldosas. Se ponen a distancia tres palos sobre la tierra. Luego los niños tratan de saltar por sobre los tres palos. Luego que todos los niños han logrado saltar, se agranda la distancia entre los palos. Así van siendo eliminados los niños, hasta que el ultimo pierde.</p>	<p>Títol original en hebreu: MAKLOT</p>
j057	MIG, UN I MIG, DOS I MIG...	saltar a corda	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	més de 2		una corda llarga	<p>Els salts sencers es fan normal per quan has de fer el mig , és aconsellable saltar de costat i aixecar una cama i la corda queda</p>	

								parada.	
j058	OLLA BARREJA DA	saltar a corda	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	més de 3		una corda llarga	En aquest joc entra el primer saltador, quan s'acaba de dir el segon vers ha d'entrar el segon saltador, i quan s'acaba de dir el quart vers ha de sortir el primer. I així successivament amb el tercer, quart ...	Podeu trobar la cançó a l'adreça: partitura: http://www.xtec.es/~rbadia/img/ollab.jpg arxiu midi: http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/ollab.mid
j059	PASSAR L'ANELL	rotllana	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	5-20		un anell o qualsevol altre obj	És un joc ideal per fer en dies de pluja. Tota una colla de nens en renglera i amb les mans en posició de resar esperen que el qui passa l'anell, els hi deixi a les seves mans. Quan ja l'ha deixat a les mans d'algú, canta: Pica martell endequina qui té l'anell El que li toca endevinar-ho diu una persona. Si l'encerta passa l'anell, sinó paga penyora.	Pagar penyora vol dir que ha de donar una cosa seva i llavors per recuperar-la ha de fer el que els altres li manin.
j060	PERIQUIT O SE FUE A LA PLAZA	pilota	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	més de 2		una pilota	Es treballa la lateralitat en aquest joc perquè primer es fa amb les dues mans, després amb la mà esquerra i la dreta, picant un cop les mans, aixecant una cama i picant de mans ... A cada vers es tira la pilota a la	"Periquito, se fue a la plaza, compró pan, y calabaza"

								paret i cada cop que acaba la cançó, amb un grau més de dificultat. Quan un perd, continua el següent.	
j061	PIES QUIETOS	pilota	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya			una pilota	Es posen els nens en rotllana i un nen al centre amb una pilota. El nen tira la pilota enlaire dient el nombre d'un dels seus companys. Tots els altres s'escapen i el que han dit el seu nombre intenta agafar la pilota el més ràpid possible. Quan ja la té diu: "Pies quietos" i tots els altres s'han d'aturar. Fa tres llargues passes en direcció al que té més a prop i li llança la pilota intentant tocar-lo. Si el toca, llavors aquest para.	
j062	POM POM	saltar a corda	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	més de 2		una corda llarga	Joc de saltar a corda al ritme d'aquesta cançó.	- Pom pom - ¿Quién hay? - El cartero - ¿Qué quería? - Una carta - ¿Para quién? - Para usted - Vaya a otra parte que no hay dinero
j063	RIVER		Nina Koptug	Federació Russa				Segur que teniu alguna cançó sobre un riu, useu-la. "How does a river flow? This fast, this slow". La gràcia està en canviar el tempo de sobte. La classe està dreta en una fila, per parelles, agafant-se les mans; han d'aixecar els braços o abaixar-los cada vegada.	Vegeu també: EL MAR i EL PONT DE PEDRA

								<p>Mentre canten, la primera parella ha de passar corrent entre la fila, tan de pressa o tan a poc a poc com canten. Si alcen els braços, la parella pot correr normalment, si els abaixen, han d'ajupir-se. Quan arriben al final de la fila la parella següent passarà corrent ente la fila.</p> <p>Hi juguem pares i nens junts.</p>
j064	SALT DEL CAVALL	saltar a corda	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	més de 2		una corda llarga	<p>Rodant la corda al revés, entrar pel mig i fer un salt.</p>
j065	SALT DEL CAVALL	pilota	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	més de 2		una pilota	<p>Es tira la pilota a la paret i quan rebota a terra s'ha de saltar. El jugador següent fa el mateix i es posa al final de la fila.</p>
j066	BALDUFA	baldufa	Marcelo Weksler	Israel			una baldufa especial	<p>S'hi juga, generalment durant les festes jueves de Hanukah (al desembre).</p> <p>Es tracta d'una baldufa de sis cars, que es fa girar amb els dits. La baldufa cau sobre una de les cares. Els nens apostes de quina cara caurà.</p> <p>Una altra variant: A cada cara de la baldufa hi ha escrita la primera lletra d'una frase de la festa de Hanuka: "Nes Gadol Haia Po" (en hebreu vol dir: aquí hi ha hagut un gran miracle). O sigui: N, G, H, P. A les altres dues cares hi ha un dibuix d'un canelobre jueu i a l'altre una Estrella de David. Els nens aposten, per exemple per figuretes. Llavors, al nen a qui li toca, ha de dir una paraula que</p>

								comenci per la lletra de la cara que ha sortit. Si no la diu perd, i tampoc no es pot dir una paraula que ja s'hagi dit abans. Si surt el canelobre o l'Estrella de David, guanya directament.	
j067	SI LA BARQUET A ES TOMBA	saltar a corda	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya			una corda llarga	En els dos primers versos la corda es balanceja per baix i el que salta, l'ha d'anar travessant. Quan comença el tercer vers s'alça la corda rodant normal fins el final.	Si la barqueta es tomba, nena no tinguis por. Alça la corda enlaire i fes un saltiró.
j068	SOY LA REINA DE LOS MARES	saltar a corda	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	més de 2		una corda llarga	Es salta normal, només té la petita dificultat de tirar i plegar el mocador mentre es salta.	Soy la reina de los mares y ustedes lo van a ver. Tiraré el pañuelo al suelo y lo vuelvo a recoger. Tengo tengo tengo, tú no tienes nada tengo tres ovejas en una cabaña una me da leche otra me da lana otra mantequilla

									para la semana. Lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado y domingo. Enero, febrero, marzo, abril, mayo, junio, julio, agosto, setiembre, octubre, noviembre y diciembre".
j069	TE LA QUEDES	córrer i atrapar	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya					<p>Un para i tots els altres s'escapen. Quan el que para toca a algú, deixa de parar i continua el joc de la mateixa manera. Aquest joc ara se'n diu "la peste" i per evitar que et toquin, ara diuen "anti".</p> <p>(El títol correspon a la frase que diu el perseguidor quan toca un company. En altres llocs la frase és: "Te l'emportes". "N'ets", etc).</p>
j070	TERRA, MAR, AIRE	dibuixat a terra	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya					<p>Aquest joc és ideal per a patis que tenen bancs de pedra. Es pot pintar al terra galledes i pales que simbolitzaran la terra, més enllà es dibuixen peixos, que representaran el mar i damunt el banc s'hi dibuixen els ocells que ens donaran l'imatge de l'aire. Quan la mestra diu terra, mar o aire, els</p>

								nens s'han de situar en el lloc adient.	
j071	TRENCAR FILS	córrer	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya				Aquest joc és com el "Te la quedes" però qui passa pel mig del perseguidor i el perseguit trenca el fil i llavors el perseguidor es dirigeix cap a ell. És un joc molt àgil, i el que te ganes de moviment, en té.	
j072	UN, DOS, TRES, JULI	saltar a corda	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	més de 2		una corda llarga	Es salta normal fins que diuen "juli". Llavors es roda i es salta molt de pressa. El "juli" es pot fer després de cada cançó.	
j073	UN, DOS, TRES, LA XARRANCA	saltar a corda	Júlia Arza i Rovira	Solsona - Catalunya	més de 2		una corda llarga	Aquest joc es juga saltant a corda i fent tot el que diu la cançó.	Un dos tres la xarranca, un dos tres el peu coixet, un dos tres la mà enlaire, un dos tres la mà a terra, un dos tres la giravolta, un dos tres adéu
j074	UN, DOS, TRES, PLATERETS TRES TRES	córrer	Miquel Carrión i Chisvert	País Valencià	entre 4 i			Poden jugar en aquest joc entre 4 i 18/20 jugadors. Un xiquet/a hi para cara la paret, la resta es situen a una distància entre 10 i 15 m d'ell. Qui para conta en veu alta mirant a la paret " un, dos, tres, palterets, tres tres" i es gira. La resta mentres esta contant es mouen cap a la paret, quedant quiets abans de que aquest es gire, si veu algun el fa anar a la	Vegeu també: - L'ESCARABAT BUM BUM - THE QUEEN'S STOLEN STEPS - UN DUE TRE, PER LE VIE DI ROMA

								linia d'eixida. Qui arriba al que para sense esser vist diu " mareta " i es qui para per començar de nou el joc.	
j075	EL PONT DE PEDRA		Doina Baboc i Serban Boboc	Romania	5-20			Aquest joc probablement té un "parent" a cada país. L'anglès és "London bridge is falling down". El joc simbolitza el desig dels infants de créixer i esdevenir adults bons i forts. Dos nois alts estan drets un davant l'altre amb les mans enlaire formant una mena de porta (o u n arc). Els altres es mouen en filera mentre canten: The stone bridge broke down... Quan acaba la cançó els dos que aguanten la porta abaixen les mans i capturen un "presoner" al qual demanen que triï un dels dos de la porta. Es col·loca llavors darrere del seu favorit, incrementant la solidesa del "pont" . El joc continua fins que tots han triat. Ara es divideixen en dos equips i es dibuixa una línia a terra entre ells. Cada un s'agafa a la cintura del que té al davant i els dos de la porta s'agafen les mans. Cada fila estira l'altra. L'equip que traspasa la ratlla perd la partida.	Títol original en anglès:THE STONE BRIDGE Aquesta és la cançó: The stone bridge broke down, The water came and took it away, But we'll build another one down the river, A more solid and more beautiful one. Vegeu també: - RIVER - EL MAR
j076	ES POT MENJAR - NO ES POT MENJAR	rotllana	Escola 689 - Moscou	Federació Russa				Uns quants estan al voltant del qui para. Aquest dóna la pilota a un mentre li diu una cosa. Si aquesta cosa es pot menjar, ha d'agafar la pilota, si no es pot menjar, ha de continuar quiet. Si l'agafa quan és	

								una cosa que no es menja, com per exemple, cadira, para. I si no l'agafa i era una cosa de menjar, també para. D'aquest joc en tenim diverses variants.	
j077	AIGUA I FOC	interior	Alexandru Grosu	Romania				Els nens en trien un que surt de l'habitació. Els altres amaguen un objecte. El que ha sortit l'ha de trobar. Quan entra a l'habitació, els nens li aniran dient "Aigua" si es troba lluny de l'objecte i "Foc" si n'és a prop. El "buscador" ha de trobar l'objecte. Si ho aconsegueix té el dret de triar un nen per continuar el joc.	Títol original en romanès: APĂ SI FOC
j078	MARCO POLO	piscina	Cris Rademan	EUA				Un dels infants para. Amb els ulls tancats crida "Marco!" Els altres constesten "Polo!" El que para neda cap a un altre nen. Si l'atrapa, ha de dir el seu nom. Si l'endevina, l'infant atrapat serà qui parerà..	
j079	SEVEN UP	interior	Chris Rademan	EUA				La nostra part d'Arizona és al desert. Només hi plou de 15 a 20 cm per any. Ens agraden els dies de pluja! Un joc que agrada de jugar a la mainada a l'escola els dies de pluja es diu "Seven up". Els dies de pluja no podem sortir a jugar a l'hora d'esbarjo. Els infants, a canvi, seuen als seus pupitres. El mestre en tria set que paren. Llavors el mestre diu: "Polzes amunt!" Els que estan asseguts es queden amb les cares	

								tapades pels braços plegats, de manera que no hi poden veure. Tanquen el puny deixant el polze amunt. Els que paren, de puntetes i sense fer soroll toquen el polze d'un i tornen al davant de la classe. El mestre diu "Seven up!". Tothom mira i els que han estat tocats tracten d'endevinar qui els ha tocat el polze. Si ho endevinen, paren i els altres seuen.	
j080	LES POMES	de destresa	Cosmin Tanase	Romania	5-7		un bol amb aigua i una poma	Poden participar-hi entre 5 i 7 jugadors i cal un bol amb aigua per a cada jugador. A cada bol hi posem una poma ben grossa. Els jugadors, amb les mans creuades a l'esquena intentaran treure la poma de l'aigua amb la boca. Aquell qui ho aconsegueix guanya.	Títol original en romanès: MĂRUL
j081	POARCA		Răzvan Bratosin	Romania	5-7			Hom dibuixa un cercle a terra i dintre d'ell tants petits cercles com jugadors hi ha. Cada jugador necessita un pal que col·loca al seu petit cercle. Al centre del cercle gran es col·loca el qui para, el "porcater", que té un "poarca" (tros de fusta). Ell acosta aquest tros de fusta (poarca) a una nou de faig que colpeja amb el seu pal i apuntant cap a un dels jugadors. Aquest intenta reenviar-lo a un altre jugador, o bé provar d'enviar-lo al cercle del qui para. Ha de vigilar el seu petit cercle que queda sense pal. Quan	

								aconsegueix tocar un dels cercles buits amb el seu pal, l'amo d'aquest cercle canvia el seu paper amb el qui para. El qui para, amb l'altra mà ha de guardar el seu propi cercle. Si un jugador aconsegueix posar el "poarca" en el petit cercle del qui para es converteix en porcater, fins i tot si toca amb el seu pal un dels petits cercles que han quedat buits.	
j082	LLOP MENJAFRUITA	córrer	Mauro Presini	Itàlia	5-15			AI LLOP MENJA FRUITA hi poden jugar com a mínim cinc, però el número ideal és de 15 persones. Es fan tres per veure qui farà de llop. Els altres infants trien d'ésser una fruita cada u sense que el llop els senti; després les fruites s'han de posar en fila a unes 20 passes del llop. Aleshores el llop diu: "Toc Toc" i totes les fruites contesten: "Qui hi ha?" i el llop diu: "Sóc el llop menja-fruita" i les fruites contesten "Quina fruita vols?" i el llop diu una fruita a l'atzar. Si entre els infants n'hi ha un que sigui la fruita que ha dit el llop, s'ha d'escapar i el llop l'ha d'atrapar. Si l'atrapa aquest farà de llop, si no, continuarà fent de llop el mateix d'abans.	Original en italià. LUPO MANGIA FRUTTA
j083	LA BANDERETA	córrer	Maujro Presini	Itàlia	3-15			A aquest joc hi poden jugar un mínim de tres, però el nombre ideal de jugadores és de quinze. Els jugadors es divideixen en dos equips i després cada u s'ha	Original en italià: BANDIERA

								d'assignar un número. Un nen està al mig amb un mocador. Els dos equips estan aliniats a banda i banda damunt una ratlla a la mateixa distància de l'infant del mocador. Aleshores el nen del mocador ha de dir un número. Els dos nens que tenen aquell número han de córrer a agafar el mocador. El nen que agafa primer el mocador i torna al seu grup sense que l'altre el toqui guanya un punt. Guanya l'equip que fa més punts. No val empènyer-se ni travessar la ratlla.	
j084	PAÏSOS	pilota	Cristi Sebe	Romania				Els infants están asseguts en un cercle. Al mig hi seu el qui para que té una pilota a la mà. Tira la pilota a l'aire al mateix temps que diu un país. El nen que té el nom d'aquest país ha de correr a agafar la pilota abans no caigui a terra. Si no ho aconsegueix és eliminat. El qui para ha d'anar dient tots els països que els altres jugadors han triat. Guanya el que agafa la pilota més vegades.	Nom original en romanès: TĂRILE
j085	L'OMBRA	d'atrapar	Javier Cabral González	Paraguai		6-12		Els alumnes es col·loquen per parelles. Un alumne va corrent per la pista i el seu company fa "l'ombra" imitant tots els moviments del primer: salts, moviments de braços, canvis de direcció i d'esentit, parades i tot allò que se'ls ocorreixi als alumnes.	Comentaris: Aquest joc es pot utilitzar com a escalfament, orientant el professor als alumnes en els moviments que

									han de realitzar, per exemple: mobilitat articular de braços, salts, talons enrere, desplaçaments laterals, córrer d'esquena, caminar de puntetes, amb els talons, etc.
j086	RELLEUS	d'aniversari	Chris Rademan	EUA		els més gr		<p>És divertit per als més grans. Necessiteu dos equips iguals. Cada nen/nena necessita un escuradents. Cada equip necessita un "salvavides" que serà un caramel amb un forat al mig. Cada jugador ha de passar el caramel salvavides del seu escuradents, que té a la boca, a l'escuradents del jugador següent. No val a jugar amb les mans!</p> <p>L'escuradents es belluga. El salvavides rellisca. Els nens i nens fan cares divertides DE DEBÒ! Encara és més divertit quan a la fila estan intercalats nens i nenes.</p>	
j087	INELUSUL	rotllana	Răzvan Bogdan Neacsu	Romania				<p>Una rotllana de nens. Un està dret amb els ulls aclucats o tapats, d'esquena als altres. Els infants estiren els braços cap al centre del cercle, ensenyant els dits d'un en un.</p>	En romanès el que es diu és: Inelus-învârtecus, Ghici pe-al cui deget te-am

							<p>El que dirigeix el joc fa girar un dit damunt els altres infants; n'empeny un i diu:</p> <p>Endevina de qui és el dit que t'he posat a sobre?</p> <p>El que duu els ulls tapats ha d'endevinar de qui és el dit triat. Pot tocar el nen per reconèixer-lo. Si l'endevina es canvia amb l'altre. Si no el reconeix, el joc torna a començar amb la mateixa fórmula.</p>	pus?
j088	BULLDOG S	d'atrapar	Javier Cabral González	Paraguai			<p>Es col·loca ekls infants en fila en un extrem d'un pati, per exemple una pista de bàsquet, de cara al centre. Es col·loca el que farà de bulldog davant la fila i cridarà la paraula "BULLDOG". En aquest moment surten tots cap a l'altre extrem, o sigui a la línia final de la pista. El bulldog atrapa un altre company i aquest l'ajudarà a atrapar-ne d'altres, cada un n'atrapa un altre. Aquell que arriba a la línia sense que el toquin se salva, i es torna a repetir a l'altre extrem fins que estan tots atrapats.</p>	
j089	EL CAP DEL MONSTR E	d'atrapar	Javier Cabral González	Paraguai		més de 4	<p>"Fa molt de temps, quan els nostres ancestres de les cavernes volien desprestigiar algú, anaven a comprar a cal bruixot local, el qual els venia un Cap de Monstre. Aleshores, ràpidament el col·locaven sobre el cap de la seva víctima i aquest es transformava</p>	Títol original en espanyol: LA CABEZA DEL MONSTRUO

								<p>en monstre, i no podia treure's el malefici fins que ell feia el mateix amb un altre innocent que passés per allà".</p> <p>Aquesta és la història que el mestre pot explicar als alumnes abans de presentar el Cap del Monstre (un barret, una gorra o quelcom per l'estil), que lliurarà a un voluntari, el qual, emulant aquests hipotètics cavernícoles, empaitarà els seus companys intentant col·locar-los el Cap del Monstre. Aquell que el porti posat perseguirà els altres.</p> <p>Variant: Amb uns quants "Caps" (barrets) el monstre col·locarà el cap a la seva víctima i anirà a buscar un altre barret i continuarà seguint altres víctimes.</p> <p>D'aquesta manera el nombre de monstres s'eleva de manera proporcional al nombre de víctimes que han rebut un barret al cap en no poder-se escapar. També es poden utilitzar cercols.</p>	
j090	CAÇA EN CADENA	d'atrapar	Javier Cabral González	Paraguai	menys de 3			<p>Els jugadors es distribueixen lliurement per l'espai. Un d'ells fa de "caçador". Aquest ha d'atrapar els altres d'un en un. Quan atrapa al primer, ha de perseguir els altres amb aquest agafat de la mà (no es pot deixar) formant una cadena de dues anelles. Quan la cadena en tingui quatre, es</p>	<p>Títol original en espanyol: CAZA EN CADENA</p>

								<p>dividiran en parelles (dos per una banda i dos per l'altra), que al seu torn aniran a atrapar altres jugadors. I així successivament fins que queda un únic jugador lliure, que serà el guanyador.</p> <p>NOTA: A vegades, en aquest joc, sorgeixen problemes entre nens i nenes, quan s'ha de dividir la cadena en dues parelles, a causa que els nens volen anar amb nens i les nenes amb nenes. Quan apareix aquesta situació, se sol col·locar els dos primers que van formar la cadena, junts i el 3r i el 4t formant una altra parella.</p>	
j091	CAÇADORS I LLEBRES	d'atrapar	Javier Cabral González	Paraguai	menys de 4			<p>Es divideix el grup en dos equips del mateix nombre de components (en cas de ser un grup senar, un dels jugadors tindrà 2 vides). Un equip se distribueix lliurement pel lloc destinat al joc (llebres), mentre que l'altre es col·loca en un extrem del lloc, situats en fila i organitzats en un ordre de sortida (caçadors). A l'ordre del mestre, un "caçador" sortirà corrent a buscar una "llebre" qualsevol, intentant atrapar-la. Un cop atrapada la llebre queda eliminada momentàniament del joc, i el caçador torna al lloc de sortida a donar la mà a un altre caçador que farà el mateix. Un cop atrapades</p>	Títol original en espanyol: CAZADORES Y LIEBRES

								totes les llebres, s'intercanvien els papers (els caçadors passen a ser llebres i viceversa), repetint el joc. Es pot cronometrar el temps que triguen els caçadors a atrapar les llebres, i un cop tots dos equips han estat caçadors, es comparen els temps i guanya l'equip que ha trigat menys a atrapar l'altre.	
j092	PACMAN (1)	d'atrapar	Javier Cabral González	Paraguai	menys de 3	menys de 1		Els jugadors es distribueixen lliurement per l'espai. Mentre els altres estan drets, un dels jugadors (Comecocos) es col·loca de quatre grapes i empaita els altres intentant agafar-los i fer-los caure. Cada cop que un jugador cau o toca el terra amb qualsevol part del cos que no siguin els peus, és considerat "comecocos" i passa a atrapar als altres. I així successivament, fins que queda un sol jugador dret, que es considera el guanyador.	Títol original en espanyol: COMECOCOS
j093	CONGELATORS	d'atrapar	Javier Cabral González	Paraguai		més de 4		Els jugadors es distribueixen lliurement per l'espai. Es trien dos jugadors, que seran els "Congelators", és a dir, que perseguiran els altres i quan els atrapin s'hauran de quedar congelats, com estàtues de glaç. Al mateix temps, es triarà un altre jugador que serà el "Sol", i tindrà la funció d'anar descongelant les estàtues gelades. Guanya el jugador que no ha estat mai congelat.	NOTA: El nombre de "Congelators" i de "Sols" dependrà de la quantitat de jugadors a participar. Si són molts va bé de posar uns quants "Congelators" per evitar que

									els jugadors que no són perseguits s'avorreixin. Sempre cal col·locar un nombre més petit de "Sols".
j094	EL SALVAVIDES	d'atrapar	Javier Cabral González	Paraguai		4-7		En la introducció del joc, el mestre explica que a partir d'ara, tot el que és terra, es transforma en "aigua" i que ells seran banyistes contents que faran les activitats que se'ls acudeixi. El professor serà el Salvavides de la platja que ho vigilarà tot amb els seus llargavistes, i avisarà quan hi hagi algun perill, com poden ser els TAURONS!!, enfront dels quals hauran de pujar ràpidament als "bots" (matalassos) i ajudar els seus companys a escapar d'aquells perillosos animals. Quan el perill s'alluny, el Salvavides avisarà amb un senyal que ja poden tornar a jugar a l'aigua. S'hi aniran afegint altres variants, com poden ser les GAVINES!!, de les quals ens defensarem aixecant els nostres bots i cobrint-nos amb ells. Queda a criteri del mestre deixar a la imaginació dels infants els diferents "PERILLS" o si els nens i nenes són més grans, es poden afegir companys que facin el paper de TAURONS o	

								GAVINES i que "embrutin" els que no hagin aconseguit refugiar-se amb els bots.	
j095	EL GELADER	d'atrapar	Javier Cabral González	Paraguai		5-6		El mestre comença essent el gelader. Estarà dintre d'un semicercle determinat. Els infants fora d'aquest semicercle van demanant gustos de gelats i el mestra anira dient "no" o "sí". En el moment que digui "sí" començarà a empaitar els nens i n'atraparà uns quants, que passaran a ser ajudants.	Títol original en espanyol: EL HELADERO
j096	INDIS I VAQUERS	d'atrapar	Javier Cabral González	Paraguai	10-30	6-12		Es formen dos equips amb el mateix nombre de jugadors; uns seran els indis i hauran d'atapar als altres, que seran els pistolers. Els pistolers s'estiren a terra q uns 15 metres dels indis i es fan els adormits (ulls tancats). Els indis surten sense fer soroll fins que s'acosten a uns 10 metres dels pistolers. Llavors hauran de començar a cridar com els indis, amb la mà a la boca. Quan els pistolers els sentin, s'aixecaran i sortiran corrent per tal d'evitar que els indis els atrapin. NOTA: Es pot jugar a que els indis atrapin a tots els pistolers, o bé que aquests travessin una línia situada a uns 10 metres de distància, repetint-se després el joc només amb els pistolers que han aconseguit de travessar la línia.	Títol original en espanyol: INDIOS Y PISTOLEROS

j097	LA BRUIXA	d'atrapar	Javier Cabral González	Paraguai	10-30	6-14		Distribuïts per tot el terreny, es trien uns alumnes (entre 1 i 3) que seran la Bruixa" i amb uns fulls de diari enrotllats a tall d'escombra, intentaran donar cops als altres. Quan la bruixa aconsegueix tocar algú, li diu el nom d'un animal, i aquest l'haurà d'imitar fins al final del joc.	Títol original en espanyol: LA BRUJA PIRUJA
j098	LA CUCARACHA	d'atrapar	Javier Cabral González	Paraguai	15-30	4-6		Es forma un cercle amb els alumnes agafats de les mans. Un d'ells es col·locarà al centre del cercle (aquest serà la "cucaracha"). En el moment que indiqui el mestre, tots començaran a cantar la cançó. En aquest moment, tots comencen a córrer. El que era al centre començarà a perseguir els seus companys. El qui sigui atrapat farà de "cucaracha".	La cucaracha, la cucaracha, ya no puede caminar, porque no tiene, porque le faltan las dos patitas de atrás, echenle FLIT, echenle más, ya se murió, ya revivió.
j099	LA CRIDA DELS ANIMALS	d'atrapar - sensoria	Javier Cabral González	Paraguai	més de 10	6-8	fitxes	Es reparteix a cada alumne una fitxa on hi ha dibuixat un animal (elefants, gats, gossos i granotes). Es designa 4 alumnes, cada un d'ells amb una fitxa d'un animal diferent, que faran de "mare". Les mares se situaran a cada un dels angles de la pista. Al senyal del mestre, els alumnes van cap als angles. Quan es troben amb la mare, faran el soroll de l'animal que representa la seva fitxa, i la mare contestarà amb el seu. Si coincideixen, es col·locarà al	Títol original en espanyol: LA LLAMADA DE LOS ANIMALES

								<p>costat de la mare, si no, s'adreçarà a buscar la que li correspon. Guanya el grup d'animals que abans hagi reunit tots els seus membres.</p> <p>Vairant: es pot afegir una fitxa que és la de "caçador". Aquest se situarà en un altre lloc de la pista, i quan algun animal emeti el seu so davant d'ell, perdrà una cama i haurà de continuar a peu coix.</p>	
j100	LES CINTES	d'atrapar - sensoria	Javier Cabral González	Paraguai	5-10	més de 6		<p>En el grup hi ha una venedora i una compradora (o un venedor i un comprador, o de sexes diferents) i els altres són cintes. La venedora diu a cau d'orella a les cintes el color que tenen (sense que ho senti la compradora). Té lloc el diàleg entre compradora i venedora. A continuació la compradora diu un color. El nen o nena que el té, surto corrent cap a un lloc prèviament determinat i torna a la "venda". La compradora intenta atrapar-lo i si ho aconsegueix abans de que arribi, el posa en un lloc determinat (està comprada). El joc acaba quan totes les cintes estan comprades.</p>	<p>Aquest és el diàleg original en espanyol:</p> <p>COMPRADOR A: tun, tun. VENDEDORA: ¿quién es? COMPRADOR A: la vieja Inés con los zapatos al revés. VENDEDORA: ¿y que quería? COMPRADOR A:: una cinta. VENDEDORA: ¿y de qué color?</p>
j101	UN DUE TRE, PER LE VIE DI ROMA	córrer	Mauro Presini	Itàlia	3-5			<p>Es fan tries per veure qui para. Aquest es posa en un lloc contra una paret i girat d'esquena als altres jugadors, que han d'estar força lluny. Quan el qui para diu</p>	<p>Vegeu: - L'ESCARABA T BUM BUM - THE</p>

								"Un due tre, per le vie di Roma" els nens se li han d'acostar sense ser vistos. El qui para, a penes ha acabat de dir "un due tre, per le vie di Roma", es gira per veure si tots els jugadors estan immòbils. Qui es belluga torna al lloc de sortida.	QUEEN'S STOLEN STEPS - UN DOS TRES, PLATERETS, TRES, TRES)
j102	THE QUEEN'S STOLEN STEPS	córrer	Răzvan Bratosin	Romania	8-14			Aquest joc incita els infants a arribar on hi ha el qui para i a prendre-li el lloc. Hi poden participar de 8 a 14 infants. Trien una reina. Aquesta s'estarà girada i de cara a una paret o a un arbre. A una distància d'uns vint metres hom dibuixa una línia a terra. Els jugadors començaran des d'aquí i aniran cap al lloc on és la reina. Han de fer "passes furtives", és a dir, anar cap a la reina només quan aquesta està girada d'esquena. Si la reina atrapa algú movent-se, quan ella es giri, aquests hauran de tornar al su lloc de sortida. Els infants han de ser prou llestos per aconseguir d'arribar al lloc de la reina, tocar-la i prendre-li el lloc sense ser vistos. Per l'altra banda, la reina ha d'intentar mantenir la seva posició enxampant algú movent-se. Ha d'estar girada (de cara a l'arbre o a la paret) per espais de temps més llargs o més curts.	Vegeu: - L'ESCARABA T BUM BUM - UN DOS TRES, PLATERETS, TRES, TRES - UN DUE TRE, PER LE VIE DI ROMA
j103	QUI L'OMPLE	relleus	Octavian Rachieru	ROMANIA			4 galledes i 2 tasses	Els infants es divideixen en dos equips, cada un d'ells en una fila.	Títol original en romanès:

	MÉS DE PRESSA							<p>Davant de cada fila hi ha una tassa de te i una galleda buits. Deu metres més enllà de la fila hi ha una galleda plena d'aigua. A un senyal del director del joc, els infants comencen el joc. Han de transportar aigua amb la tassa i omplir la galleda que hi ha prop de les files. El recorregut de la cursa de relleus és la següent: cada participant agafa la tassa buida, corre els deu metres, omple la tassa i la porta plena davant del seu equip. Aboca l'aigua a la galleda i dona la tassa buida al participant següent. L'equip que omple primer la galleda és el guanyador.</p>	CINE UMPLE MAI REPEDE?
j104	LA GALLINA CEGA (BLIND MAN'S BUFF)	rotllana	Andrei Antonache	Romania				<p>Els infants formen una rotllana. Un està al mig amb els ulls tapats. Intentarà agafar un dels jugadors de la rotllana. Quan ho aconsegueixi li farà una pregunta. El nen o la nena atrapat contesta la pregunta i el que va amb els ulls tapats ha d'endevinar a qui ha agafat. Si ho encerta, s'intercanvien els llocs, si no, ho ha de tornar a intentar. La pregunta pot ser sobre alguna cosa que s'ha ensenyat darrerament:</p> <p>¿Estàs jugant? Sí. ¿Vas a escola el diumenge? No.</p>	

								¿Què prens per esmorzar? Prenc llet. On vas anar ahir? Al cinema. A quina hora et llevaràs demà? A les vuit.	
j105	XARRANCA	dibuixat a terra	Petru Dumitri	Romania				La Xarranca va començar al món antic durant el primer Imperi Romà. Els soldats romans utilitzaven els exercicis de la "Xarranca" original com a entrenament militar. Aleshores van exportar el joc als infants de tot Europa. Els infants romans dibuixaven les seves pròpies "xarranques" imitant els soldats i afegint-hi un sistema de punts. Hom desconeix com es va difondre per la resta del món. A tots els continents n'hi ha una pila de versions. El joc s'anomena "Marelle" a França, "Templehupfen" a Alemanya, "Hinkelbann" als Països Baixos, "Sotronul" a Romania, "Hopscotch" en anglès i "Rayuela" a Argentina. Avui dia, s'hi juga d'aquesta manera. Primer de tot, els infants dibuixen la seva "Xarranca" damunt una superfície asfaltada. Pot ser un conjunt de requadres distribuïts en cercle o en espiral. Els infants francesos en tenen una versió anomenada "escargot" (cargol), fent la forma d'un cargol	

								<p>gegantí. Les mides dels requadres depenen de l'edat dels infants, de manera que puguin anar al quadrat següent d'un salt. S'hi juga amb un marcador, normalment una pedreta (un palet) o un tros de rajola. El primer jugador llença el seu marcador al primer quadrat. Ha d'anar a parar dins del quadrat sense tocar cap línia. Si no és així, el jugador perd el torn. Si el jugador el llença bé, ha de saltar dintre el requadre. Quan el jugador arriba al final del dibuix (al darrer requadre), es gira i salta de quadre en quadre en sentit contrari i s'atura per recollir la seva pedra. El jugador continua tirant la seva pedra en un quadrat i continuant de la mateixa manera. Perd el torn si salta damunt una línia, es descuida un quadrat o perd l'equilibri. Ha de repetir la seqüència quan li torni a tocar. El primer jugador que completa tot el recorrecut per cada requadre numerat de la "Xarranca" és el guanyador.</p>	
j106	XARRANCA	dibuixat a terra	Mădălina Pavel	Romania		5-12		<p>Aquest joc és per a infants de 5 a 12 anys. Hi poden participar individualment o en equips. A terra hom dibuixa una figura combinant quadrats, rectangles o cercles. Es poden numerar des del primer fins a l'últim. El primer jugador/equip tira una pedreta a la</p>	<p>Títol original en romanès: SOTRONUL</p>

								primera figura. Ha de saltar des de la primera figura fins a l'última. Aleshores ha de fer el mateix en sentit invers. La segona prova consisteix en saltar de figura en figura utilitzant tots dos peus. Guanya qui ho aconsegueix sense equivocar-se. El joc del Sotronul és una manera bona o agradable d'aprendre els dies de la setmana. Enlloc dels nombres hom pot escriure els dies de la setmana.	
j107	EL JARDINE R		Aigulu Musaeva	Kirguizistan				Un dels jocs infantils tradicionals del Kirguizistan és el JARDINER. Els jugadors estan a terra asseguts en rotllana. La persona que dirigeix el joc posa a cada jugador el nom d'una planta o d'una fruita, com ara: rosa, poma, etc. Ell/ella serà el jardiner. En començar el joc el jardiner diu: "Tot caminant pel meu jardí vaig veure la rosa". La rosa, ràpidament contesta: "Oh!", com espantada. El jardiner li pregunta tot seguit: "I a tu, rosa, què et va passar?". La rosa contesta: "Em vaig enamorar de la llimona". La llimona diu llavors: "Oh!" Si el/la jugador/a no pot contestar de seguida o diu el nom d'algun jugador eliminat, ha d'abandonar el joc i deixar una penyora al jardiner. El joc continua fins que només queda un/a jugador/a, que serà el guanyador i a més a més serà l'encarregat de	Vegeu EL PARE CARBASSER

								posar ordres per recuperar les penyores.	
j108	ETS UNA FLOR...	de rotllana	Vlad Dragomir	Romania				<p>Joc de nenes (*)</p> <p>Les nenes estan en rotllana i canten la cançó tot picant de mans.</p> <p>A dins del cercle n'hi ha una altra que es para davant d'una. La nena triada passa al centre, canviant-se el lloc entre elles. Continua el joc de la mateixa manera tornant a cantar la cançó.</p>	<p>(*) Així ho diu l'original.</p> <p>Cançó en romanès:</p> <p>Esti o floare, esti un crin, Esti parfumul cel mai fin Si ca semn că te iubesc, Colo jos mă iscălesc.</p> <p>Cançó en anglès:</p> <p>You are a lily, you are a flower, You have got the finest scent And I'll sign down for the power Of the love I feel for as a friend!</p>
j109	LES OLLES	d'atrapar	Javier Cabral González	Paraguai		5-7		Es trien dos participants i es col·loquen davant del grup. Els altres participants, que seran les olles, estaran ajocats amb les mans per darrere dels genolls. Els	Títol original en espanyol: LAS OLLITAS

								<p>dos companys preguntaran si tenen olles i els altres contestaran que sí, que passin a comprar-les. Els dos compradors hauran d'agafar un company dels que són olles i agafar-lo pels braços (les nanses) sense que deixi anar les mans de dessota de les cames fins arribar al lloc de destí prèviament marcat.</p> <p>Llavors el que feia d'olla haurà de córrer mentre els compradors paguen per la seva adquisició. Si l'atrapen, els ajudarà amb els que falten. En cas contrari, tornarà a ser olla.</p>	
j110	BOTXES / BALES		Petru Dumitru	Romania				<p>Les botxes, o bales, és un joc en el qual una botxa és impulsada amb el dit gros cap a altres botxes, normalment intentant fer-les sortir d'un cercle marcat.</p> <p>Una botxa és una boleta de pedra, vidre, argila o acer, que es fa servir en aquest joc.</p> <p>S'han trobat botxes en tombes egípcies i en excavacions gregues i romanes. El poeta Ovidi parla de les botxes en els seus poemes. Pieter Bruegel també descriu infants jugant a botxes en "Jocs d'Infants". El jugadors dibuixen un cercle de guix a terra. Aleshores col·loquen de 10 a 12 botxes dintre el cercle. L'objectiu del joc és fer-</p>	Original en romanès: JOC CU BILE

								les sortir del cercle. La botxa és impulsada pel dit gros cap a les altres botxes. El primer jugador, que ha d'estar a uns 10-12 metres del cercle, ho intenta. Si ho aconsegueix, torna a tirar, si no, continuarà el següent jugador. Guanya aquell que aconsegueix treure més botxes.
j111	PEDRA ALTA		Rafael Badia i Berga	Olot - Catalunya			palets de riera de mida regula	<p>El joc consisteix en intentar, per torns, realitzar cinc proves amb cinc pedretes. Cada cop que un jugador aconsegueix fer bé una prova passa a la següent. Quan falla, passa el torn a un altre jugador. Guanya el primer que aconsegueix realitzar les cinc proves.</p> <p>Aquestes són les proves:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Es deixen caure les pedres a terra. Se n'agafa una i es tira enlaira. Abans de tornar-la a agafar cal recollir una pedra de terra. Es repeteix fins que s'han recollit les quatre pedres de terra. 2.- Igual que l'anterior però es recullen de dues en dues. 3.- Igual que els anteriors però primer se'n recull una i després les altres tres. 4.- Igual que els anteriors però s'han de recollir les quatre pedres de cop. 5.- Es tiren les cinc pedres a l'aire

								i es gira la mà intentant que caiguin totes sobre el dors d'aquesta. Si no és així, s'aniran recollint les pedres de terra amb aquesta mateixa mà sense que en caigui cap de les que hi han caigut a sobre.	
j112	EL CIRC	de taula	Irina Koptug	Federació Russa			tauler, daus, fitxes	Es dibuixen quadrets amb dibuixos de circ. Tires els daus i vas a parar a un quadrat. És un joc de tauler amb moltes trampes que tu t'inventes. No importa quanta gent hi juga. Tots els quadrets estan numerats de l'1 al 120. El primer jugador que arriba al punt 120 guanya.	
j113	EL GAT	córrer i atrapar	Esc.Sec. "Sauletekis" - Panevezys	Lituània				Un dels jugadors és un "gat" i els altres són "ratolins". El "gat" intenta atrapar els "ratolins". El "ratolí" que ha estat atrapat es converteix en "gat". I llavors, aquest "gat" intenta atrapar els altres ratolins. I continua igual.	
j114	ELS RATOLINS I EL GAT	rotllana - atrapar	Dana-Alina Iliescu	Romania				Els/les nens/es es col·loquen drets en cercle de cara al centre. Al centre hi ha un nen o una nena (el ratolí) i a fora un altre que ha serà el gat. Comença el joc. El gat ha d'atrapar al ratolí. Els jugadors de la rotllana faciliten la feina al ratolí permetent-li d'entrar i sortir de la rotllana, aixecant les mans. Però han d'impedir que passi el gat a través de la rotllana. Si el gat atrapa al ratolí, el mestre triarà dos nens/es més per als dos	Títol original en romanès: SOARECELE SI PISICA

									papers. Igualment farà si el gat no atrapa al ratolí dintre d'un determinat temps.	
j115	A SEGUIR AL QUI PARA		Chris Rademan	EUA					<ol style="list-style-type: none"> 1. Els infants es posenb en fila. 2. El primer és el capità. 3. El capità camina, salta, corre o pica de mans. 4. Tots els infants de la fila fan el mateix que el capità. 5. El capità fa una volta. 6. El capità va al final de la fila. 7. El següent de la fila serà el nou capità. 8. El joc dura fins que tots els infants han estat capitans. 	Original en anglès: FOLLOW THE LEADER Vegeu A SEGUIR EL REI
j116	BACKGA MMON	de taula	Daniel Busuioc	Romania	2		un tauler especial	<p>S'hi juga entrte dues persones en un tauler especial. Cada un dels jugadors té 15 peces que es mouen segons el que marquin dos daus. Aquest joc té el seu origen a Mesopotàmia. Era popular a l'antiga Grècia, Roma, Pèrsia i l'Extrem Orient. Avui dia s'anomena "Table" a Romania, "Tavola reale" a Itàlia, "Tablas reales" a Espanya, "Trictrac" a França, "Plakato" a Grècia. "Backgammon" a Gran Bretanya i als EUA.</p> <p>El joc és una combinació d'estratègia i sort. Hi sol jugar la gent jove. Hi juguen dues persones. Calen quinze peces de dos colors contrastats. Al tauler hi ha dibuixats 12 triangles allargats. L'objectiu del</p>		

								<p>joc és el de ser el primer en moure totes quinze peces de lloc dintre el propi tauler anomenat "casa". Les peces s'han de moure el nombre exacte de punts indicat per la tirada dels dos daus.</p> <p>La peça no pot anar a un punt ocupat per dues o més peces de l'adversari.</p> <p>Si la peça va a un punt ocupat per una sola peça, la de l'oponent ha d'anar a la barra.</p> <p>Els jugadors tampoc no poden moure mentre tenen una peça a la barra ja que primer de tot cal que torni a entrar aquesta. Això només succeirà quan hi hagi un punt buit o amb una sola peça a la taula de l'oponent.</p> <p>El guanyador és aquell jugador que primer treu totes les seves peces del seu tauler.</p>
j117	JOC AMB NOUS	punteria - apostes	"Stirbei Voda" Highschool, Calarasi	Romania	3-5		10-12 nous	<p>Cal buscar un terreny inclinat. A la part més alta s'ha de fer un clot i prendre 10-12 nous. Poden prendre-hi part tres, quatre o cinc nous. S'hi juguen diners.</p> <p>S'estableixen les regles i aleshores el primer noi agafa les nous i les duu a una certa distància del forat. Els altres es col·loquen al voltant del forat y posen els seus diners al voltant del forat. Un noi ha de tirar les nous (un determinat nombre) al forat. Si ho fa, s'endurà tots els diners de terra. Si no aconsegueix</p>

								tirar el nombre de nous establert, continua un altre noi.	
j118	EL SEMÀFOR	córrer i atrapar	Nikita, Nastya, Anton, Nail, Ksenia...	Federació Russa				Dibuixeu una ratlla a terra. Tots els participants estaran drets darrera d'aquesta línia. Dibuixeu-ne una altre a uns 5 metres de la primera. El qui para diu un color. Si un nen/a porta alguna peça de roba d'aquest color pot arribar a l'altra línia sense problemes, però els que no porten res d'aquest color han d'intentar arribar a l'altra ratlla sense ser atrapats pel qui para. El qui sigui atrapat para i continua el joc de la mateixa manera.	
j119	PEL·LÍCULES	córrer i atrapar	Nikita, Nastya, Anton, Nail, Ksenia...	Federació Russa				Un dels infants para. Els altres estan darrera una línia. El qui para va dient l'abecedari en veu baixa. Quan els altres diuen "Para!" ell pronuncia una lletra en veu alta i tots el altres tracten de dir el títol d'una pel·licula que comenci amb aquesta lletra (o pot ser el nom d'una ciutat, o una cançó, o un riu, etc). Els qui ho diuen poden passar fins a una altra línia; els qui no saben què dir, poden intentar córrer intentant esquivar el qui para. Si n'atrapa un, aquest para la següent jugada.	
j120	EL GEGANT	córrer i atrapar	Maria Dumitru	Romania				Els infants es col·loquen en cercle al voltant de la "Mare". Li pregunten: "Mare, podem sortir a jugar?" La Mare contesta: "Sí, aneu, però no us acosteu a la cova	Títol original en romanès: CĂPCĂUNUL

								del gegant". El "gegant" és un dels infants i estarà o bé darrera d'alguna cosa o dins un cercle dibuixat a terra. Els infants se'n van de prop de la "Mare" i van corrent fins que la Mare diu "Nens, nenes, torneu cap a casa corrents o el gegant us atraparà" Aleshores els infants tornen corrent cap a casa mentre el gegant intenta atrapar-ne un abans que arribin a casa. El que sigui atrapat serà el nou "gegant".	
j121	EL VAMPIR	d'atrapar	Lluís Garcia i Coca	Navarcles - Catalunya				Es pot jugar amb un nombre indeterminat de nens. Es situen en una rotllana i al mig, assegut, es col.loca el vampir que pot ser el mestre. Els nens giren corrents en el sentit de les agulles del rellotge demanant: "Vampir quina hora és?"... I el Vampir va dient hores fins que diu les 12, hora en què es desperten els vampirs, i llavors surt en persecució dels nens. Els que són atrapats abans que arribin a un lloc destinat com a casa es converteixen en "vampirets" fins que tots són atrapats. Es poden fer algunes variants tot canviant les hores pels dies de la setmana, colors,... Llavors cal canviar la pregunta inicial que fan els nens i acordar quan surt el vampir a atrapar els nens. Es pot adaptar a les diferents edats.	
j122	A LA	motriu	Miren Garralda i	Barcelona -	10-20	+ 5		S'escullen dos infants i es	Font: Joc

	VORA DE LA MAR	musicat	Alonso	Catalunya				col·loquen cara a cara, agafats de les mans, formant un pont. Aquests dos jugadors trien, en secret, qui serà mar i qui terra. La resta de mainada fan una fila, un darrere l'altre, davant dels jugadors que paren. La fila de nens va cantant la cançó i saltant a ritme, tot passant per sota del pont. Quan s'ha acabat la cançó els qui fan de pont es queden com a presoner l'infant que passava per sota en aquell moment li pregunten a cau d'orella: - Què vols, mar o terra? Segons el que escull es col·locarà darrere de l'un o de l'altre, agafant-se per la cintura. Tot aixó s'ha de fer molt fluixet i amb molta discreció perquè els de la fila no descobreixin qui és cada cosa. El joc continua així fins que no queda cap infant a la fila. Llavors, els infants que feien el pont, al crit de: "-Ja!", fan força en sentit contrari ajudats pels que tenen al darrere, que també estiren. Es tracta d'aconseguir arrossegar l'altre equip.	popular Observacions: Aquest joc pot fer-se amb altres cançons. Una de les més usades és Sota del Pont (Veure el joc Passar el pont en "Jocs populars. I tu a què jugues"). Els infants que fan de pont poden escollir també el nom de dos colors, dos animals, dues fruites, etc. Més informació a: http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu.htm
j123	BALL RODÓ CATERIN ETA	motriu musicat	Miren Garralda i Alonso	Barcelona - Catalunya	més de 8	+ 3		Tots els infants s'agafen de les mans fent rotllana. mentre es canta es va voltant i quan s'arriba al final de la cançó, es diu - "Só Caterineta, Só!!!", molt fort. Llavors tothom s'ajup a la vegada i s'estiren fort pels braços, intentant	Font: "El joc col·lectiu tradicional" Imma Marin Observacions: Hi ha qui acaba la cançó

								fer-se caure, els uns als altres. Evidentment molts acaben a terra.	amb la frase: "-Ajoca't moixó!", en comptes del "Caterineta só!". Més informació a: http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm
j124	EL DIRECTOR D'ORQUESTRA	musicat	Miren Garralda i Alonso	Barcelona - Catalunya		+ 4		Surt un infant del lloc on són tots. Els altres, asseguts en rotllana, trien el director. Aquest, al ritme d'una cançó, haurà de fer gestos repetitius simulant l'acció de tocar els diversos instruments musicals que apareixen en una orquestra: el timbal, platerets, la trompeta, la flauta, el violí, la guitarra, etc. i anar-los variant sovint. Els altres, dissimuladament, hauran d'observar-lo i fer el mateix. Quan entra el nen que era fora, se situa al mig del cercle i va mirant detingudament, a fi d'endevinar qui és el director de joc. Per fer-ho té tres oportunitats. Si a la tercera no ho ha aconseguit paga penyora i s'escull un nou director, i un altre per parar. Si ha aconseguit endevinar-ho serà el director del joc a qui li tocarà parar la propera	Font: "Jocs populars: I tu, a que jugues?" Imma Marin Observacions: Aquest joc pot fer-se amb qualsevol cançó, però l'esmentada és una de les més adients i apareix en el recull "Sobre tradicions de Vilanova i la Geltrú" Més informació a: http://www.xtec

								vegada.	.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm
j125	EL CAÇADOR	musicat	Miren Garralda i Alonso	Barcelona - Catalunya	més de 10	+ 4		<p>Comença el joc tots asseguts en rotllana, menys el caçador, que es col·loca al mig i amb els ulls tapats. Els infants asseguts canten:</p> <p>"Tots els ocells que canten sense por s'amaguen quan arriba el cacador".</p> <p>El caçador toca un nen del cercle i li diu: "Ocellet, com cantes?". L'ocellet ha de fer, seguint la música de la cançó:</p> <p>"Piu, piu, piu, piu piu, piu, piu. piu piu piu piu, piu, piu, piu, piu piu piu. piu piu piu."</p> <p>El caçador, pel so de la veu, i ajudat per el reconeixement tàctil de les faccions de la cara, ha d'encertar el nom de "l'ocellet" que ha cantat. Si no l'endevina, tots li canten:</p> <p>"Ah! caçador que bades, no era ell, escolta bé com canta cada ocell".</p> <p>I així successivament fins que n'encerti algun. Quan el caçador aconsegueix encertar el nom del "ocellet" caçat, aquest passa a ésser caçador i continua el joc.</p>	<p>Font: "Jocs populars: i tu, a què jugues?" Imma Marin</p> <p>Observacions: De vegades, en comptes de cantar el "piu, piu...", seguint el ritme de la cançó, els infants ho diuen simulant un ocellet.</p> <p>Més informació a: http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm</p>

j126	PAQUET DE POMES	musicat	Miren Garralda i Alonso	Barcelona - Catalunya	més de 10	+ 5	un mocador o similar	Hi ha un jugador que dirigeix el joc; la resta obeeix les seves ordres. Tots els jugadors es distribueixen per l'espai de manera arbitrària, guardant certa distància entre ells; ni massa junts, ni massa separats. El que fa de capitá crida, per exemple: Pomeres de 2! Llavors els infants s'agrupen formant les "pomeres" tal com s'ha manat. Un cop tenim les pomes agrupades, canten i ballen al ritme de la cançó segons les pometes manades pel capitá. En aquest cas diríem: Dos pometes té el pomer, de dos una... Quan s'acabi de cantar, el capitá variarà l'ordre i dirà: Pomeres de 3! Pomeres de 8!, etc. i així fins que es cansen. Tots els jugadors s'esforçaran a formar part d'una pomera i no ser els últims d'aconseguir-ho.	Font: "Jocs populars: i tu, a què jugues?" Imma Marin Més informació a: http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm
j127	ELS CONILLS ALS SEUS CAUS	motriu	Miren Garralda i Alonso	Barcelona - Catalunya	més de 10	+ 4		Els jugadors s'agrupen de tres en tres. Dos d'ells es donen les mans i formen un cau; el tercer es col·loca dins del cau, és el conillet Hi ha un jugador, que també és un conill, però aquest no té cau. A un senyal del director del joc, tots els conills surten dels seus caus i van saltironant amb el conillet solitari; si volen poden anar fent cantarelles: laralarilo la la... Els caus també poden giravoltar sense	Font: "Jocs populars. i tu a què jugues". Imma Marin Observacions: Quant la canalla juguen entre ells, sovint, el director del joc i el conillet solitari són un

								<p>moure's de lloc. A un altre senyal (per exemple: el tret d'un caçador), els conills s'afanyen a ficar-se dins el cau; el qui no en tenia, de cau, ha de procurar de trobar-ne un. Ara, un altre infant farà de conill solitari. Els conillets no han d'estar sempre enganxats als caus, al contrari, han de mirar de ser una mica atrevits per donar més emoció al joc. El joc acaba quan es cansen.</p>	<p>mateix infant.</p> <p>Més informació a: http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm</p>
j128	LA CUCAFERA	motriu	Miren Garralda i Alonso	Barcelona - Catalunya	més de 4	+ 4		<p>Qui fa de "rei" va donant ordres segons la seva imaginació dient:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La cucafera diu... salteu sobre un peu! - La cucafera diu.. toqueu-vos la panxa! - La cucafera diu... doneu una volta a .. etc. <p>Llavors tots els jugadors han de fer exactament allò que mana la "Cucafera". Tanmateix, qui fa de "rei", de tant en tant, dóna l'ordre sense dir: - La cucafera... en el qual cas tots han de restar quiets. Per exemple: -diu... feu pessigolles al company de la dreta! En aquest cas, han de restar quiets. Quan els infants s'equivoquen, el "rei" fa broma dient: ei! despistats, o ai! que us enredo!, etc. El joc és més divertit quan més divertides originals siguin les ordres.</p>	<p>Font: Joc popular</p> <p>Observacions: Pot introduir-se la variant de que el jugador que s'equivoqui pagui penyora.</p> <p>Més informació a: http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm</p>

j129	EL PARC DE LES LLAGOSTES	motriu	Miren Garralda i Alonso	Barcelona - Catalunya	més de 6	+ 5		Es dibuixa un gran cercle, dintre del qual les "llagostes" van i vénen molt contentes. No poden sortir d'aquest pati i hi circulen saltant amb els peus junts. Les persegueix una granota que ha de saltar a la gatzoneta, la qual cosa l'impedeix d'anar gaire de pressa. la granota quan salta, va fent: "croa", "croa"... Cada una de les llagostes atrapades es va convertint en granota. De manera que cada cop hi ha més granotes i menys llagostes. L'última llagosta en ser atrapada, fara de granota la propera jugada.	Font: adaptació del joc El parc de les llagostes de "Jocs populars: i tu a què jugues" d'Imma Marin Observacions: Es pot jugar també, amb canalla una mica més gran, fent que les llagostes circulin a peu coix Més informació a: http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm
j130	L'ESPARTANYETA	motriu	Miren Garralda i Alonso	Barcelona - Catalunya	més de 6	+ 4		Els infants estan en rotllana, asseguts a terra, amb els ulls tancats, menys un que fa de "mare" i va donant voltes per fora el cercle. La mainada de la rotllana i la "mare" mantenen el següent diàleg: Rotllana: - mare, tinc set Mare: - beu aigua	Font: "Jocs populars: i tu a què jugues?" d' Imma Marin Més informació a: http://www.xtec.es/~mgarrald/

								<p>Rotllana: - hi ha una mosca! Mare: - beu vi! Rotllana: - hi ha un mosquit! Mare: - beu vi del bo! Rotllana: - ai, que bo! Mare, tinc son! Mare: - dorm! Rotllana: - fins a quina hora? Mare: - fins a les...! La "mare" diu un número no superior a 20 o a 25, si no es fa massa llarg. Tota la rotllana, amb els ulls clucs, contenen veu alta. Mentrestant, el qui fa de "mare" posa la penyora a darrera d'un nen de la rotllana. Quan s'acaba de contar, qui la té s'aixeca de pressa per perseguir la "mare". Si l'agafa abans que aquesta sigui en el lloc que ell ha deixat, la mare torna a parar i si no qui farà de "mare" serà ell.</p>	<p>escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm</p>
j131	VOLEN, VOLEN	motriu	Miren Garralda i Alonso	Barcelona - Catalunya	més de 5	+ 3		<p>El qui fa de "rei" va dient: - Volen, volen... coloms!, o qualsevol altre animal que voli. En sentir-ho els jugadors, han d'alçar, tots alhora i ben de pressa, les mans enlaire movent-les com si voessin, desplaçar-se lliurement per l'espai, dient: - volen, volen. Si s'anomena un animal que corre, per exemple: - Corren, corren... gossos!, els</p>	<p>Font: Joc popular</p> <p>Observacions: Versió lliure del joc "Volen Volen" recollit al llibre "Jocs populars: tu, a que jugues?",</p>

								jugadors comencen a córrer movent els braços, fent el gest de córrer i dient: - Corren, corren!, i si s'anomena un animal que neda, per exemple: - Neden, neden... sardines, els infants han de desplaçar-se movent els braços com si nedessin i dir - Neden, neden! Ara bé, "el rei" pot donar una ordre falsa, per exemple: - Corren, corren... periquitos. En aquest cas, els jugadors hauran de restar completament quietes. Els qui s'equivoquin poden continuar jugant, eliminar-se o bé pagar una penya.	d' Imma Marín. Una altra manera de jugar seria anomenant vehicles, en lloc d'animals. Més informació a: http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm
j132	ÀNEC, ÀNEC, OCA	atrapar	Chris Rademan	EUA				Els nens seuen en cercle. Un d'ells para. Aquest va caminant al voltant de la rotllana. Va tocant els caps de cada nen mentre va dient: "Ànec, ànec, ànec...". En el moment en què diu: "Oca!" el nen tocat s'aixeca i l'empaita al voltant de la rotllana. El primer que arriba al lloc buit, seu. L'altre para. A vegades el que parava és atrapat pel que ha tocat. Llavors ha de seure al centre del cercle. No en pot sortir fins que el qui para sigui atrapat i el substitueixi. És un joc que agrada molt als més menuts.	
j133	LLUM	córrer	Chris Rademan	EUA				1. Sortiu al pati.	

	VERMELL A, LLUM VERDA							<p>2. Hi poden jugar molts infants.</p> <p>3. Trieu-ne un que faci de "Semàfor".</p> <p>4. Els altres infants seran "cotxes".</p> <p>5. S'han de posar en fila, a la línia de sortida, uns 30 metres lluny del "Semàfor".</p> <p>6. El "Semàfor" crida "Llum verda" i es gira d'esquena als infants.</p> <p>7. Els infants corren cap al "Semàfor".</p> <p>8. El "Semàfor" es gira i crida "Llum vermella".</p> <p>9. Els infants s'han de quedar quietes. Si es mouen han de tornar a la línia de sortida.</p> <p>10. Continueu jugant fins que un infant toqui el "Semàfor". Llavors ell serà el nou "Semàfor", mentre que el vell s'unirà als altres a la línia de sortida per tornar a jugar.</p>	
j134	LA VARETA	atrapar	Javier Cabral González	Paraguai	grups de 8			<p>Els jugadors es distribueixen en grups de 8. Tots es col·loquen en fila i un fa de mare i és el que porta una vara. La mare pregunta, per exemple, noms d'immobilitzacions, o marques de cotxe..., el que contesti el que la mare ha pensat, tindrà la var i perseguirà amb ella els altres, podent donar-los cops fins que arribin a "casa". Es pot utilitzar un cinturó, a les classes d'arts marcial o una pilota en altres esports. En aquests casos, es tracta de preguntar continguts tècnics als alumnes per tal que</p>	

								aprenquin i juguin.	
j135	ELS ANIMALS SALVATGES	atrapar	Javier Cabral González	Paraguai		6-12	fitxes	<p>Es reparteix a cada alumne una fitxa, a la qual hi ha dibuixat un animal (elefants, gats, ratolins, porcs, àguiles, gossos, granotes...)</p> <p>El professor dirà: Els animals salvatges són els...! i dirà el nom d'un animal. Els alumnes que tinguin aquesta fitxa seran els que intentaran atrapar a la resta dels "animals". Quan n'atrapin un, el portaran al seu "cau" (per exemple una porteria).</p> <p>Variant: Es poden afegir dues fitxes que representin un "caçador". Aquests podran atrapar qualsevol animal. Si algun "animal" atrapa al "caçador", aquest comptarà fins a 5 i podrà atrapar aquest "animal".</p> <p>D'aquesta manera s'afegeix un grau d'incertesa més gran al joc.</p>	
j136	PACMAN (2)	córrer	Javier Cabral González	Paraguai	10-30	6-12		<p>Aquest joc tracta de simular l'homònim dels video-jocs. Es tria dos o tres alumnes que són els "fantasmes" i els altres són els "comecocos". Quan un "fantasma" atrapa un "comecocos" aquest es converteix en "fantasma".</p> <p>Variants: S'hi pot jugar de moltes maneres:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tant els "fantasmes" com els "comecocos" han d'anar trepitjant 	<p>Comentaris:</p> <p>Per jugar a aquest joc cal una pista on hi hagi senyalitzats diversos camps, com per exemple: una pista de bàsquet, una de bàdminton,</p>

								sempre una línia qualsevol de la pista. - Quan el professor toca el xiulet, els "comecocos" poden atrapar els "fantasmes", convertint-se aquests en "comecocos". D'aquesta manera se simula a quan en el video-joc el "comecocos" es menja un punt més gros.	bàsquet, etc.
j137	MARCIANETS I TERRÍCOLES	córrer	Javier Cabral González	Paraguai		>6	gafes d'estendre roba	Els jugadors es distribueixen lliurement per l'espai. En el centre d'aquest espai es col·loca una obssa o una caixa on es col·loquen les gafes d'estendre roba. Hom tria un jugador perquè faci de "Marcianet". Aquest jugador es col·locarà una gafa en algun lloc visible de la samarreta i anirà a atrapar els "Terríoles". Cada cop que n'atrapa un, aquest es converteix en "Marcianet" i haurà d'agafar una gafa i col·locar-se-la a la samarreta. D'aquesta manera ja podrà atrapar els altres. Guanya el jugador que quedi en darrer lloc.	
j138	MIRAD PARA ARRIBA	córrer	Javier Cabral González	Paraguai	gran grup	6-8		Tots asseguts en rotllana menys un, que està dret fora del cercle i que té un drap a la mà. Tots els alumnes canten una cançó al mateix temps que dramatitzen el que diu la lletra. Aquesta ha d'acabar amb un nombre. Tots	Mirad para arriba que caen las hormigas mirad para abajo que caen

								compten fins aquest nombre mentre estan amb els ulls tancats, com si dormissin. El que està fora del cercle deixa el mocador darrere un dels que estan asseguts, quan acaben de comptar al que han deixat el mocador, s'aixeca i prova d'atrapar l'altre abans que s'assegui al lloc que ha quedat buit.	escarabajos manos delante que viene el comandante manos detrás que viene el capitán ¡niños a dormir! ¿Hasta qué hora?, Hasta las...
j139	OCELLS I GÀBIES	córrer	Javier Cabral González	Paraguai		>6		Els alumnes es col·loquen en grups de tres components, dos dels quals es col·loquen un de cara a l'altre, drets i agafats de les mans (formant la "Gàbia". El tercer participant es col·loca enmig d'ells, entre les mans ("Ocell"). El jugador que es troba al mig tindrà el núm. 1 i els altres dos seran el 2 i el 3 respectivament. Quan el mestre digui: número 1 (el que fa d'ocell) aquest sortirà corrent i la "Gàbia", composta pels nombres 2 i 3) agafats de la m+a surten darrere d'ell per atrapar-lo. Quan el mestre diu un altre número, per exemple el 2, els nombres 1 i 3 s'agafen de les mans formant una nova "Gàbia" i van a atrapar el nou "Ocell" i així successivament. Guanya el jugador que quan fa d'"Ocell" no ha estat mai atrapat.	
j140	GOSSOS,	córrer	Javier Cabral	Paraguai	>15		fitxes	Es reparteix una fitxa on hi ha	

	GATS I RATOLINS		González					<p>dibuixat un animal. Els animals de les fitxes són: gossos, gats i ratolins. Les fitxes més nombroses són les dels ratolins, seguides dels gats, i de les que n'hi haurà menys seran les dels gossos. A un senyal del mestre, els gossos intentaran atrapar els gats i enviar-los al "cau" (per exemple una porteria). Els gats intentaran atrapar els ratolins al mateix temps que esquiven els gossos. El ratolins, en canvi han de fugir dels gats. Si un gos atrapa un ratolí, no passa res. Si un gat atrapa un gos, tampoc, aquest comptarà fins a 5 i podrà atrapar al gat.</p> <p>Variante: Es poden afegir dues fitxes que representen un "caçador". Aquests poden atrapar a qualsevol animal. Si algun "animal" atrapa al "caçador" aquest comptarà fins a 5 i podrà atrapar aquest animal. D'aquesta manera s'afegeix un gran d'incertesa més gran al joc.</p>	
j141	TREPITJARR ELS BLOCS	córrer	Javier Cabral González	Paraguai	grups de >	>8		Es col·loquen uns blocs de plàstic per terra, ben separats. L'ideal és que el nombre de blocs sigui, aproximadament, una quarta part del nombre de jugadors. Se'n trien dos o tres que paren, la missió dels quals és de tocar la resta de jugadors. Els tocats passen a	

							<p>parar i el que ha tocat se salva. Per tal de no ser tocats, els jugadors han de trepitjar un bloc amb un peu, però han d'abandonar aquest lloc si un altre company trepitja el bloc (no hi poden tornar sense haver estat en un altre). L'objectiu del joc és de no deixar-se atrapat mai.</p> <p>VARIANT: Els que paren no se salven quan toquen algú. D'aquesta manera cada cop n'hi ha més que paren i guanyaran el joc aquells que, al final quedin trepitjant un bloc (senyal que no els han atrapat mai).</p>	
j142	POLICIES I LLADRES	córrer	Javier Cabral González	Paraguai	equips de	6-14	<p>Es formen dos equips d'igual nombre de jugadors i cada un se situa en un extrem de la pista. Un equip són els "policies" i l'altre els "lladres". Els policies han d'atrapar els lladres i portar-los a la "presó" (per exemple una porteria). Quan tots els lladres han estat atrapats, es canvien els papers.</p> <p>Variante: "Policies i lladres salvant". tots els "lladres" que són atrapats i portats a la presó s'agafen les mans formen una cadena. Si algun "lladre" dels que encara no han estat atrapats toca la cadena, se salven tots els lladres capturats.</p> <p>Comentaris: En el primer cicle,</p>	

								aquest joc agrada mol. El professor pot motivar els alumnes, donant-los unes plaques de policia imaginàries o reals als "policies" i uns antifaços als "lladres". Per exemple, es pot demanar als alumnes que parin les mans i el professor els va picant la mà fent veure que els lliura les plaques de policia o els antifaços i els alumnes se les col·loquen imaginàriament.	
j143	LA CUA DE LA GUINEU	córrer	Javier Cabral González	Paraguai	gran grup	>6		Cada alumne té un mocador o una cinta o un tros de paper entre els pantalons i el cos per la part del darrera, amb un tros que li sobresurt, com si fos una cua. Els jugadors corren lliurement. Intentaran prendre la cua als altres. Si un jugador es queda sense cua i no en té més queda eliminat. Si ha aconseguit prendre'n alguna, se la posa i continua jugant. Guanya aquell que al final del temps tingui més mocadors o cintes	
j144	RATOLINS BALLARINS	atrapar	Javier Cabral González	Paraguai	>15	6-12		Tots els participants se situen pel terreny de joc, procurant aprofitar l'espai més gran possible. Es tria un dels participants perquè faci de GAT perseguidor. La resta fan veure que són RATOLINS BALLARINS, que comencen a GIRAR abans no els caci el GAT. En cas de ser caçat (toca) pel GAT sense estar GIRANT, es tornen	

								GAT. D'aquesta manera el nombre de gats va augmentant progressivament mentre va minvant el nombre de RATOLINS BALLARINS, resultant al final del joc ser el més ràpid el darrer RATOLÍ BALLARÍ, que posarà fi a aquest "mogut" joc d'atrapar.	
j145	T'ATRAPO SI PERDS L'EQUILIBRI	atrapar	Javier Cabral González	Paraguai	10-30	6-14		<p>Tots els alumnes amb un volant. Se'n trien 3 o 4 que són els caçadors. A un senyal, tots els alumnes es col·loquen el volant al cap i ja no el poden tocar amb les mans. L'han de mantenir en equilibri per tal que no caigui. Quan això succeeixi, els caçadors intentaran atrapar-los. Els caçadors podran fer riure als que tenen el volant al cap per tal que així els caigui més aviat. Està prohibit tocar els alumnes, o bufar, etc.</p> <p>Variante: Els objectes es poden tenir en equilibri de diferents maneres: a la mà, al genoll (mantenint una cama flexionada), als alumnes se'ls acudeixen moltes possibilitats.</p>	<p>Comentaris: Aquest joc es pot fer també amb llaunes de refresc buides. Són més difícils de mantenir en equilibri. D'aquesta manera tenim un joc en el qual es poden treballar altres continguts, com ara reciclar el material, utilitzar material de desperdici, educació ambiental, educació per al consumidor, etc.</p>
j146	VOLEI-GLOBUS	atrapar	Javier Cabral González	Paraguai		>8		<p>Per parelles. Es divideix el terreny en dos</p>	

								<p>camps iguals, delimitant les marques; es col·loca una corda, un llistó o una xarxa d'un extrem a l'altre per tal de dividir el terreny de joc. S'utilitzen globus amb aigua, tovalloles, sacs... Cada un dels jugadors agafa la tovallola per un costat i el seu company per l'altre. El globus estarà damunt la tovallola. L'altre equip estarà de la mateixa manera però a l'altra banda del camp i amb la seva tovallola. L'objectiu del joc és passar per sobre la xarxa el globus i els de l'altre equip córrer, desplaçar-se per atrapar-lo abans no caigui. La parella que deixi caure el globus perdrà. També es pot fer amb 3 equips de dos jugadors a cada banda.</p>	
j147	GUINEUS I COLOMS	atrapar	Javier Cabral González	Paraguai		6-12		<p>Es fan dues línies a una distància aproximada de 20 metres, que seran els colomars. Al mig d'aquestes línies se col·locarà un alumne que serà la guineu, el qual a un senyal del mestre intentarà atrapar tants coloms com pugui, que aniran d'un colomar a l'altre. Tots aquells coloms que siguin atrapats es convertiran en guineus, col·locant-se al mig. Guanyarà el jugador que sobrevisqui com a colom.</p>	
j148	PEIXET, PEIXET	corda	Javier Cabral González	Paraguai	10-30	>12	una corda per alumne	<p>Cal una corda d'un metre com a mínim per a cada participant. Es divideixen en dos equips; un dins</p>	

								de la corda els peixets) i l'altre en els dos extrems (els pescadors). S'informa als de dins que han d'empènyer amb les mans a l'alçada de la cintura i no deixar que els dels extrems els portin fora de l'aigua (un cercle pintat amb guix; pot ser també un cercle de la pista de bàsquet). Naturalment, els de fora estiren i fan caure tots els de dins. Suggestim de fer-ho amb compte, el resultat és un grup (el de dins) a terra uns sobre altres. Com a mesura addicional de seguretat, al senyal del moderador (xiulet) NINGÚ pot continuar estirant la corda.	
j149	GUINEUS I CAÇADORS	corda	Javier Cabral González	Paraguai		>6	una corda per alumne	Els jugadors es distribueixen en dos equips. Un equip, les Guineus, es col·loquen a la part del darrere dels pantalons, una corda, que quedarà arrossegant-se per terra. Aquest equip es col·loquen lliurement per l'espai, mentre que l'altre, els Caçadors, es troben en un extrem del gimnàs. A un senyal del professor, tots els Caçadors corren cap a les Guineus i intentaran trepitjar-los les cues. Un cop totes les Guineus s'han quedat sense cua, es canvien els papers. Guanya el jugador que aconsegueix arrencar primer una corda a una Guineu.	
j150	EL	relleus	Javier Cabral	Paraguai	<10	>6		Els jugadors es distribueixen en	

	RELOTGE		González					<p>equips. Els jugadors es col·locaran un darrere l'altre asseguts a terra i se'ls assignarà un nombre a cada un, començant pel primer jugador, el dos al segon, etc. Els equips prenen posició en forma de cercle, col·locant-se els primers jugadors al centre del cercle i la resta de la fila, en diagonal cap a l'extrem del cercle. El mestre diu un nombre i el jugador de cada equip que el tingui, s'aixeca i surt corrent, passant per darrere de tots els de l'equip contrari fins a tornar al seu lloc. El jugador que primer completa el recorregut aconsegueix un punt per al seu equip.</p> <p>NOTA: Aquest joc es pot combinar perfectament utilitzant sumes, restes, divisions o multiplicacions (segons l'edat dels jugadors). D'aquesta manera els jugadors realitzen una operació matemàtica el resultat de la qual serà el nombre del jugador que sortirà corrent.</p>	
j151	JOC DE BALES	bales	Escola do 1º Ciclo de Vale de Cavalos	Portugal			bales	<p>Es fan 3 clots. Cada jugador tira una bala. Qui aconsegueix arribar més lluny inicia el joc, que consisteix en intentar ficar les bales successivament als tres clots que estan en línia recta, empenyent-les amb els dits. Quan s'aconsegueix arribar a l'últim clot,</p>	Original en portuguès: JOGO DOS BELINDES

								es fa el recorrecut en sentit contrari. A mesura que els jugadors van aconseguint aquestes etapes tenen dret d'intentar tocar les bales dels altres jugadors, també utilitzant la tècnica d'empènyer-les amb els dits a terra. Quan en toquen alguna, la guanyen.	
j152	RODA DA CABACINHA		Escola do 1º Ciclo de Vale de Cavalos	Portugal	2			OBJECTIU: Fer balanceig amb el cos i girar al més de pressa possible sense caure o deixar anar les mans. DESENVOLUPAMENT: Dos jugadors un de cara a l'altre es donen les mans al mateix temps que ajunten els pes i inclinen els cossos cap enrera de manera que els braços quedin estirats. Comencen a girar lentament mentre diuen: " RODA RODA CABACINHA , RODA RODA CABAÇÃO ... "o bé "XIXA CANELA , XIXA CANELA ", fins aconseguir girar al més de pressa possible.	
j153	CABRA-CEGA	atrapar	Escola do 1º Ciclo de Vale de Cavalos	Portugal				OBJECTIU: La cabra cega intenta atrapar els altres jugadors i identificar-los pel tacte. DESENVOLUPAMENT: S'embenen els ulls d'un jugador que serà la Cabra Cega. Els altres jugadors corren pel seu voltant tocant-lo i dient-li Cabra Cega, però procurant no deixar-se atrapar ni allunyar-se gaire. Quan un jugador és atrapat per la Cabra	

								Cega no pot parlar perquè aquesta l'ha d'identificar a través del tacte. Si ho aconsegueix aleshores l'atrapat passa a ser la Cabra Cega.	
j154	CARGOL	dibuixat a terra	Escola do 1º Ciclo de Vale de Cavalos	Portugal			pedres, guix	OBJECTIU: Arribar al centre del Cargol sense perdre DESENVOLUPAMENT: Es dibuixa un cargol gros a terra. El primer jugador tira una pedra al principi del cargo; després, a peu coix va empenyent aquesta pedra fins aconseguir arribar al centre del cargol, sense que surti del cargol. Si la pedra surt de l'interior del cargol, passa el torn a un altre jugador, i així successivament.	
j155	O SENHOR BARQUEIRO	força	Escola do 1º Ciclo de Vale de Cavalos	Portugal				OBJECTIU: Obtenir el nombre més gran d'elements per a guanyar la prova DESENVOLUPAMENT: Dos infants agafats de les mans, trien cada un un nom: de fruites, animals, països o qualsevol altra cosa, sense que ho sentin els altres. Els altres fan una fila i canten una cançó. Quan passen per sota l'arc que formen els dos infants s'atura el darrer de la fila. Aquest tria un dels noms que li proposen i es col·loca darrera de l'infant que té el nom que ha triat. Quan tots han triat, formen dos grups d'acord amb els noms triats. Dibuixen una ratlla a terra per dividir els dos	Vegeu també EL MAR, RIVER, THE STONE BRIDGE, etc. Aquesta és la cançó en portuguès: Ó senhor Barqueiro deixe-me passar, tenho filhos pequeninos não os posso sustentar..., passará

								grups, es donen les mans i estiren en direcció al seu grup. El grup que travessa la ratlla perd el joc	,passará , mas algum deixarà, se não for a mãe da frente é o filho lá de trás.
j156	ESTÀTUES DE SAL		Martins Eglitis, Gatis Svirskis i Janis Baldunciks	Letònia	>2			Si sou més de dos infants, podeu jugar al següent joc. Heu de triar un que pari i que serà el caçador. Els altres han d'escapar-se del caçador. El jugador que sigui caçat queda "congelat", és a dir, no es pot moure i s'ha de quedar com un pal de sal. Quan algú el toqui queda "descongelat". Aleshores pot tornar-se a moure. Per aquest motiu, el caçador intentarà que els altres no se li acostin. El caçador ha de congelar a tots els jugadors. La darrera estàtua de sal serà el nou caçador. P.S.- Hi ha una dita en letó: "Estàs quiet com un pal de sal". S'usa per caracteritzar algú que està espantat i no es pot moure.	
j157	CUIT A AMAGAR	córrer	Cătălina Burgă	Romania				Els infants estan asseguts en cercle i paren les mans. Un passa davant d'ells, tocant-los i dient: En un turó brama un ruc I ha hu Surt fora tu! o bé Fulla verda de sulfina	Cançó en romanès: Pe un deal Rage un măgar I ha hu lesi afară tu! Sau

								<p>Quantes flors hi ha al jardí?</p> <p>L'últim infant tocat ha de parar de cara a la paret. Ha de comptar fins a vint o trenta, de manera que tots els altres tinguin temps d'amagar-se. Quan acaba de comptar, ha d'anar a buscar els que estan amagats. Si els veu es poden escapar de ser perseguits pel qui para si toquen amb la mà el lloc de parar abans que el perseguidor.</p> <p>El joc recomença de la mateixa manera.</p>	<p>Foaie verde de sulfină</p> <p>Câte flori sunt în grădină?</p>
j158	CUIT A AMAGAR	córrer	Martins Eglitis, Gatis Svirskis i Janis Baldunciks	Letònia	>3			<p>Aquest joc és popular a molts països. Nosaltres hi juguem així. Si sou més de tres nens o nenes podeu jugar a aquest joc. Els jugadors han de triar el qui para. Aquest es gira d'esquena i amb els ulls tancats compta fins a deu. Els altres s'han d'amagar durant aquest temps. Quan ha acabat de comptar diu: "Us vinc a buscar!" i intenta trobar tots els jugadors. Aquell que trobi primer serà qui pari la pròxima vegada. El joc torna a començar.</p>	
j159	KYZ KUU	córrer	Beysebaev Daniyar	Kazakhstan	2		cavalls.	<p>Les regles del joc són aquestes: un noi i una noia munten sengles cavalls i la noia comença a córrer a tota velocitat allunyant-se del noi que l'ha d'atrapar. Ambdós cavalquen durant un temps determinat en una àrea delimitada.</p>	

								Si el noi no atrapa la noia perd el joc i ella (la noia) l'ha d'assotar amb el fuet (però sense força). I si el noi l'atrapa tindrà dret a fer-li un petó. És un joc molt divertit. Els jugadors han de saber muntar a cavall bé i a tota velocitat.	
j160	CUIT A AMAGAR	córrer	Mauro Presini	Itàlia	3-15			A "Nascondino" hi poden jugar un mínim de tres, si bé el nombre ideal de jugadors és de catorze. Es fan tries per decidir qui para; aquest compta amb els ulls tancats fins a un nombre igual al nombre de jugadors multiplicat per deu més un. Mentrestant els altres s'han d'amagar. Quan ha acabat de comptar ha d'anar a buscar als que s'han amagat. Quan en veu un ha d'anar al lloc de parar i dir el seu nom i el lloc on l'ha vist en veu alta. Els jugadors amagats han d'anar a tocar el lloc de parar abans que el que para. El primer atrapat serà qui pari. Per contra, si un fa "alliberats tots!" tornarà a parar el mateix.	
j161	EL POP	córrer	Mauro Presini	Itàlia	5-12			Nombre mínim de jugadors: 5 Nombre ideal de jugadors: 12 A la "piovra" (el pop) s'hi juga així: un infant fa de "pop" i està al centre del pati mentre els altres infants estan de cara a ell. Els jugadors han d'anar a l'altra banda del "pop" que només es pot moure en una línia horitzontal. Quan un infant és tocat pel "pop" es	

								converteix en "popet" que no es pot moure, però pot gronxar-se damunt les cames. Quan el "pop" ha tocat tots els jugadors, el primer que ha estat tocat fa de "pop".	
j162	DAMES I CAVALLE RS		Mauro Presini	Itàlia	6-16			<p>Giocatori minimi: 6 (3 maschi e 3 femmine)</p> <p>Giocatori ideali: 16 (8 maschi e 8 femmine)</p> <p>A dame e cavalieri si gioca così: i maschi stanno da una parte e le femmine da un'altra. Un maschio va da una femmina e le fa un inchino; se la femmina accetta il maschio allora deve inchinarsi anche lei, se invece non lo accetta deve girarsi di schiena. I bambini che si accettano 3 volte diventano una coppia; allora insieme alle altre coppie fanno un ponte dove devono passare sotto i bambini che non sono stati accettati.</p>	
j163	REINA, REINA BELLA		Mauro Presini	Itàlia	4-10			<p>Es fan tries per veure qui fa de Reina, la qual es col·loca a la banda del pati contrària a la resta d'infants. Els jugadors canten aquesta cantarella:</p> <p>"Reina, reina bella, quantes passes he de fer per arribar al teu castell amb la fe, amb l'anell, amb la punta del ganivet?" ("Regina Regina bella, quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello con la fede, con l'anello, con la punta del coltello?").</p> <p>La reina diu un nombre de passes i</p>	

								un nom d'animal; aleshores els infants han de fer les passes que ha dit com si fossin aquell animal (per exemple, petites si són de formiga, enormes si són d'elefant). El joc acaba quan un infant arriba on és la reina. Després aquest/a farà de reina.	
j164	LA BRUIXA MANA COLOR	córrer	Mauro Presini	Itàlia	3-11			El nombre mínim de jugadors és de 3. El nombre ideal de jugadors és 11. Es fan tries per veure qui fa de bruixa. La bruixa diu un color i els infants que juguen han d'anar a tocar aquell color: als vestits, als objectes, a la natura. El joc s'acaba quan la bruixa toca un/a nen/a que encara no ha tocat el color, així aleshores ell es converteix en buixa.	
j165	FAZZOLE TTO PEO PEO	rotllana	Mauro Presini	Itàlia	5-14			Nombre mínim de jugadors: 5. El nombre ideal de jugadors és 14. Primer de tot es fa una rotllana de nens i nenes i es compta per veure qui començarà. El qui li toca agafa un mocador de paper o de roba i comença a donar voltes al voltant dels infants que estan asseguts a terra en rotllana. Els que són al cercle comencen a cantar. El nen que gira al voltant ha de posar el mocador darrera l'esquena d'un dels de la rotllana sense que aquest se n'adoni. El que ha rebut el mocador darrera l'esquena s'ha d'aixecar i córrer cap a l'esquerra	Fazzoletto Peo Peo se ti trovo ti dareo se ti trovo in un canton ti darei uno scupazon

								mentre l'altre que ha deixat el mocador ho fa cap a la dreta. Qui arriba primer al lloc del que ha agafat el mocador, guanya.	
j166	GUÀRDIE S I LLADRES	córrer	Mauro Presini	Itàlia	2-14			El nombre mínim de jugadors és de 2. El nombre ideal de jugadors és de 14. Descripció: Es fan tries per agrupar-se en igual nombre de lladres que de guàrdies. Es fa veure que hi ha un tresor molt valuós i els guàrdies l'han de vigilar mentre els lladres han d'intentar robar-lo. Se simula que els lladres el roben i comença la persecució. Si els policies aconseguen capturar els lladres, guanyen els guàrdies, i si els lladres després d'haver-lo robat aconseguen escapar, guanyen ells.	
j167	BRUIXA- GLAÇ	córrer	Mauro Presini	Itàlia	3-7			Es compta per triar la bruixa; després d'haver-la triat, els infants es posen a córrer pel pati per tal que la bruixa no els "glaci" (toqui), ja que si són tocats tres vegades, esdevenen ells la bruixa. Si un jugador toca un dels "glaçats" aquest és salvat, és a dir, lliure. Però la bruixa no pot estar sempre aprop d'un jugador "glaçat" i tampoc no pot empènyer cap jugador (aquesta regla val també pels jugadors).	
j168	L'ÓS	córrer	Tiunova Jane	Novosibirsk -				Un infant fa d'ós. Els altres	

				Federació Russa				<p>busquen bolets i fruits silvestres. Els nens i nenes han de triar-ne un que fara d'ós i dibuixar la casa de l'ós. L'ós jeu mentre els altres se li acosten, van pel seu voltant o se li posen darrere. Diuen a cor:</p> <p>Al bosc de l'ós Collim bolets i fruits silvestres I l'ós gruny: Té gana.</p> <p>L'ós empaita els infants. El que és caçat esdevé el nou ós.</p>	
j169	EL GAT I ELS RATOLIN S	córrer	Olga Kosinova	Novosibirsk - Federació Russa				<p>Un dels jugadors fa de gat. Té els ulls tapats. Els altres són ratolins. Giren al seu voltant i diuen:</p> <p>- On ets? Ell contesta: - Dalt del pont. Els pregunten: - I què beus? Ell contesta: - Suc de fruita. Els corren i criden: - Prova de trobar-nos i atrapa'ns!</p> <p>Piquen de mans i el gat amb els ulls tapats ha d'atrapar algú, que passarà a fer de gat.</p>	
j170	ELS ENCANTA TS	córrer	Julina Julia	Moscou - Federació Russa	>4			<p>Un dels jugadors ha d'empaitar els altres i intentar tocar-los. Quan en toca un, aquest s'ha de quedar quiet on és i cridar: "Ajudeu-me!". Els altres intenten tocar-lo per alliberar-lo i poder tornar a córrer.</p>	

								El joc s'acaba quan tots estan atrapats.	
j171	ALTO (o LES FLORS o ELS PAÏSOS)	pilota - motriu	Carlos González	Xile	>10		una pilota	<p>El joc consisteix bàsicament a atrapar la pilota cada vegada que hom la llença enlaire i també té una acció d'apuntar amb la pilota cap al cos dels participants. Es col·loquen tots els participants en un sector central del pati, prèviament s'estableix la identificació de cada un d'ells utilitzant els noms de pila o buscant un nom de flor o de país. L'infant que té la pilota a les seves mans, la llença enlaire al mateix temps que diu el nom d'un nen; la persona al·ludida ha d'intentar agafar la pilota sense que caigui a terra: si això passa, els altres han d'estar preparats per escapar cap a qualsevol sector. Un cop recuperada la pilota no atrapada, s'ha de cridar "alto", la qual cosa indica que ningú no pot continuar corrent. En aquest moment, el nen ha d'apuntar amb la pilota a algun dels participants. Si el toca, perd una vida, si no el toca, perd la vida el qui no l'ha encertat. S'hi juga fins que quedi un guanyador.</p>	
j172	LES NACIONS	pilota - motriu	Carlos González	Xile	>20		una pilota d'escuma	<p>Aquest joc té com a principal acció apuntar amb la pilota blancs mòbils que són els participants. També s'utilitza l'atrapar la pilota. El sector de joc es limita a un</p>	

								<p>camp amb 2 meitats iguals, cada equip se situa en un dels sectors i tria un dels seus membres com a embaixador del seu equip, que es col·loca a l'extrem oposat del seu equip. Un cop establerts els equips, se sorteja qui comença amb la pilota en poder seu, començant un joc de "cremar" els rivals, establint combinació amb el seu "embaixador".</p> <p>Regles principals:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Els jugadors no poden trespassar els límits del seu sector. - Cada jugador que és "cremat" passa al sector on està situat el seu "embaixador". - Un jugador és "cremat" quan la pilota toca una part del seu cos i després toca a terra, no val si és al revés (toca primer a terra i després el cos). - Si el jugador tocat amb la pilota aconsegueix agafar-la abans no caigui, se salva de ser cremat. - Quan tots els jugadors d'un sector han estat "cremats", s'integra com a darrer jugador l'embaixador. 	
j173	CAVALL FORT	coordinació	Carlos González	Xile	6-10			<p>En aquest joc es coordina el salt, l'equilibri, la força. Els equips sortegen qui comença saltant; els components de l'equip perdedor es col·loquen en fila tots units entre sí (drets, amb les cames separades, el tronc inclinat i amb el cap entre</p>	

								<p>les cames del company de davant) enfront del jugador que controla el joc que es col·loca recolzat en una paret per tal d'aguantar el "cavall fort".</p> <p>L'equip que salta ha d'intentar fer-ho sobre les esquenes del "cavall fort", saltant d'un en un.</p> <p>Regles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada saltador ha d'evitar tocar a terra amb algun dels seus peus. - El cavall ha d'aguantar el pes dels seus rivals. - Si un saltador toca a terra, els equips canvien de lloc. - Si un cavall es plega i perd la posició, es reinicien els salts. - Quan tot l'equip ha saltat, el que controla el joc compta fins a 11. - Si els cavalls no aconseguen aguantar el pes, perden i continuen fent aquesta funció. - Si després d'haver comptat fins a 11 han aguantat els genets, es canvie els papers. 	
j174	HA ARRIBAT UNA CARTA	motriu	Carlos González	Xile	>10			<p>En un extrem del lloc on es jugui es col·loca un infant, que serà el "carter". A l'altre extrem i de cara al carter es col·loquen els altres jugadors.</p> <p>S'inicia el joc amb el següent diàleg entre el carter i la resta d'infants.</p> <p>Carter: Ha arribat una carta. Infants a cor: Per a qui? Carter: Per a en Carles.</p>	

								<p>Infants a cor: Què diu? Carter: Diu que en Carles faci 3 salts de cangur (en Carles ha d'avançar). Carter: Ha arribat una carta. Infants a cor: Per a qui? Carter: Per a l'Andrea Infants a cor: Què diu? Carter: Diu que l'Andrea faci 10 passes d'ós (l'Andrea ha d'avançar)</p> <p>Les ordres es van reproduint per a cada un dels participants fins aconseguir que un arribi al lloc del carter per tal de reemplaçar-lo.</p> <p>Variante: Per tal d'agilitzar la participació, les cartes poden arribar per a diversos infants alhora. També s'ha de buscar que l'infant represente diferents maneres de desplaçament dels animals.</p>	
j175	PALOMA	pilota	Leticia Velasco	Peñafiel (Valladolid) - Espanya	3-10		una pilota que boti	<p>Tots els jugadors es col·loquen davant d'una paret. S'estebleixen els torns d'actuació. El primer agafa la pilota i la llença contra la paret i salta, obrint les cames per tal que la pilota, després de rebotar a la paret, hi passi entremig. Poden passar dues coses:</p> <p>1. Que ho aconsegueixi. En aquest cas li toca fer el mateix a</p>	http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel

							<p>un altre jugador.</p> <p>2. Que no ho aconseguixi. En aquest cas el col·loca a la paret, de cara als altres jugadors i amb una part del cos tocant sempre la paret. A més a més cedeix el torn a un altre jugador.</p> <p>A partir d'aquest moment, el joc continua de la mateixa manera, amb una dificultat afegida. Els que estan a la paret intenten tocar la pilota. Si algun ho aconseguix, el jugador que l'ha tirada passarà a la paret i que estava a la paret "surt" (se salva).</p> <p>El joc continua fins que tots els jugadors menys un estan a la paret. Llavors, d'un en un, els que estan a la paret llencen la pilota d'aquesta manera: d'esquena a la paret la llencen per sobre del seu cap de manera que reboti contra la paret. El que està fora l'ha d'atrapar abans no boti a terra. Si ho aconseguix, el que estava a la paret hi continua; en cas contrari, el que estava a la paret surt fora.</p> <p>Un rera altre, tots els que estaven a la paret, repeteixen el procés amb el darrer jugador que ha quedat fora. En acabar aquesta seqüència pot passar:</p>	
--	--	--	--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

								<p>1. Que hi hagi dues o mes persones fora, és a dir, que se salvi com a mínim un dels jugadors de la paret. En aquest cas, el joc continua com al principi.</p> <p>2. Que cap dels que estaven a la paret se salvi. En aquest cas es repeteix el darrer procés fins que es doni la situació anterior.</p>	
j176	ELS TRES VAIXELLS	córrer	Elena Bores Ruíz	Peñafiel (Valladolid) - Espanya	>10			<p>S'hi jugava pels carrers de tot el poble. Els jugadors es divideixen en dos equips. Tots els d'un equip s'amaguen junts en un mateix lloc, excepte un que espera en una cantonada que tots els seus companys estiguin amagats. Aleshores crida: "¡Los tres navíos ya están escondidos!" ("Els tres vaixells ja estan amagats!") i corre a amagar-se ell també al mateix lloc que els seus companys. L'altre equip espera en un lloc determinat anomenat tuba, a que el jugador que esperava els doni el senyal per sortir, tots junts a buscar-lo. Si el localitzen abans que es pugui amagar criden: "¡Tierra descubierta!" ("Terra descoberta!") i el joc torna a començar intercanviant els dos grups els seus papers. Si el jugador que ha donat el senyal aconsegueix amagar-se amb els del seu grup sense ser</p>	http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel

								<p>descobert poden passar dues coses:</p> <p>1. Que tot el grup amagat sigui localitzat pel grup que els busca. En aquest cas criden: "¡Tierra descubierta!" ("Terra descoberta!") i el joc torna a començar intercanviant els grups els papers.</p> <p>2. Que el grup amagat aconseguixi tornar a la tuba sense ser localitzat pel grup que els busca. En aquest cas els jugadors criden: "¡Los tres navíos ya están en la tuba!" ("Els tres vaixells ja són a la tuba!") i el joc torna a començar tornant a amagar-se el mateix grup</p> <p>Cal insistir que els jugadors del grup que busca no es poden separar.</p>	
j177	EL BALL DE LA PATATA		Beatriz García Gómez	Peñafilel (Valladolid) - Espanya			patates i una ràdio-casset	<p>Els participants es posen per parelles. Cada parella té una patata que han d'aguantar amb els fronts. Tots els jugadors han de posar les mans a l'esquena. Les parelles van ballar al ritme de la música i aquella a qui cau la patata s'elimina. Guanya la darrera parella que queda.</p>	http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafilel
j178	EL POT	amagar	Pablo Arenales	Peñafilel (Valladolid) - Espanya	>10		un pot de llauna	<p>Un jugador para i col·loca el pot al centre del cercle. Un altre jugador li clava un cop de peu allunyant el pot tant com pot. El que para va a buscar-lo, l'agafa i torna d'esquena</p>	http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafilel

								<p>per tal de tornar-lo a deixar al centre del cercle mentre picant amb el pot a terra diu: "¡Bote, bote. Voy!". La resta de jugadors aprofiten aquest interval de temps per amagar-se.</p> <p>El qui para comença a buscar els amagats. Quan n'identifica algun, torna on és el pot, l'agafa i fent-lo picar a terra diu: "¡Bote por... (el nom del que ha estat identificat)". El jugador anomenat ha de sortir de l'amagatall i quedar-se en un lloc a prop del cercle on hi ha el pot.</p> <p>Si algun dels que estan amagats arriba al pot abans que el que para, pot clavar un cop de peu al pot mentre diu: "¡Bote por... (un, uns quants o tots els companys ja identificats)". El que para ha d'anar a col·locar el pot al seu lloc, aprofitant aquest temps els salvats per tornar-se a amagar.</p>	
j179	CIVILS I LLADRES	córrer i atrapar	Sofía Pérez	Peñañiel (Valladolid) - Espanya				<p>Els jugadors formen dos grups, un són els civils i l'altre els lladres. Els lladres s'escapen i els civils, quan ha passat un breu espai de temps, surten a buscar-los. Quan un civil atrapa un lladre, el porta a un lloc prèviament determinat com a presó. Un lladre lliure pot salvar un company pres si aconsegueix arribar fins la presó sense ser atrapat i el toca. Quan tots els lladres han estat atrapats torna a</p>	http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penañiel

								començar el joc canviant tots dos grups els papers.	
j180	LES AGULLES	punteria	M ^a Teresa Regidor	Peñañiel (Valladolid) - Espanya			agulles de cap	Es feia un cercle a terra. S'agafava una agulla de cap amb la mà i es deixava caure a terra. Picant-lo amb el dit polze es feia entrar dintre del cercle i es feia sortir altre cop a fora. Si una agulla quedava sobre la ratlla del cercle, es deixava a dintre. Les agulles de dins es podien treure un cop ficada i treia l'agulla pròpia de forma correcta. Totes les agulles que es treien del cercle passaven a ser de la persona que les havia aconseguit fer sortir.	http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penañiel
j181	L'OU	equilibri	José Luís Lucas	Peñañiel (Valladolid) - Espanya			una cullera i un ou per jugado	Cada jugador aguanta una cullera amb la boca i hi col·loca un ou a sobre. Es dibuixen dues línies, una de sortida i una de meta. Tots els jugadors corren des de la línia de sortida fins a la de meta amb l'ou a la cullera. Si algú toca l'ou amb les mans o li cau a terra queda eliminat. Guanya el primer que arriba a la línia de meta.	http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penañiel
j182	LA RUTLLA	córrer	José Luís Rodríguez	Peñañiel (Valladolid) - Espanya			una rutlla i una guia	Es tractava de fer rodar una rotllana metàl·lica, dirigint-la amb la guia. Si hi jugaven uns quants jugadors es podien fer curses.	http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penañiel
j183	PETANCA	punteria	Isabel García	Peñañiel (Valladolid) - Espanya	>1		2 boles/jugador + 1 b. petita	Es traça una línia a terra. Des d'allà es tira la bola petita. Després cada jugador tira, per torn, una de les seves boles intentant que quedi tan a prop de la petita com sigui possible. Quan tots han tirat la	

								primera bola, repeteixen torn per tirar la segona. Aquell jugador que hagi tirat una bola més a prop de la petita guanya el joc.	
j184	EL HINQUE	punteria	María Reyes Arranz	Peñañiel (Valladolid) - Espanya	>1		un pal amb punxa	Es feia una marca a terra i a una certa distància es traçava una línia. Els jugadors tiraven des de la línia intentant clavar el pal en el blanc.	http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penañiel
j185	TABAS		Isabel Vicenta	Peñañiel (Valladolid) - Espanya	>1		ossets de xai	S'agafaven cinc ossets, un d'ells es feia servir per tirar-lo a l'aire. Els altres es col·locaven a terra. Per torna els jugadors en tiraven un a l'aire i intentaven col·locar la resta en una determinada posició, primer d'un en un, després de dos en dos, etc. Per tal que una jugada fos vàlida, a més a més havien d'evitar que l'osset llançat a l'aire toqués a terra. Quan un jugador fallava, cedia el torn als següent.	http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penañiel Vegeu "El botxí" i "Pedra alta"
j186	LA CORDA	corda	Elena Arranz i Verónica Romero	Peñañiel (Valladolid) - Espanya	>3		una corda llarga	Dos infants es col·loquen un a cada extrem de la corda i la fan girar. La resta van entrant a saltar per tornos. Mentre un salta es pot cantar una cançó. Si el que salta trepitja la corda o se li queda travada, passa a ocupar un dels extrems. Si quan acaba la cançó no ha fallat, entra un nou jugador a saltar i la cançó es repeteix.	
j187	LA MÒMIA		María de la Fuente Benito	Peñañiel (Valladolid) - Espanya	~10		aigua, farina i una bena	Un para, es posa una bena que li tapi els ulls i s'estira a terra. Els altres es posen al seu voltant i	

								diuen: "la mòmia té sang a les venes i diu que s'aixecarà". El que para es posa de genolls i mentrestant, els altres escampen aigua i farina per terra. El que para va de genolls per terra a buscar els altres. Aquests no es poden moure del lloc des d'on continuen tirant aigua i farina. Quan la mòmia en troba algun, a qui ha atrapat se li mulla la cara i se l'unta de farina.	
j188	PAL	equip	Juan Carlos Enjuto Gómez	Peñañiel (Valladolid) - Espanya	8-14		dos pals	Es divideix el camp en dues meitats dibuixant en el centre una línia. Cada equip ocupa una meitat del terreny i a la seva meitat col·loca un pal i assenyala un espai com a presó on portar els presoners de l'altre equip. L'objectiu del joc és aconseguir el pal de l'altre equip i portar-lo fins el propi camp, però respectant unes regles. Si un jugador trepitja en camp contrari pot ser capturat per un jugador de l'altre equip només que el toqui. Tot jugador capturat és traslladat a la presó. Els jugadors presos poden ser alliberats si un jugador lliure dels seu equip arriba fins a la presó i els toca. Guanya l'equip que aconsegueix de portar el pal de l'equip contrari fins el seu camp.	
j189	BOMBA!	pilota	María Benito Niño	Peñañiel (Valladolid) - Espanya	>6		una pilota	Un jugador para i es posa al centre d'un cercle que formen la resta de persones que juguen. Els que	

								formen el cercle es van passant la pilota mentre el qui para compta amb els ulls tancats, fins a 30. Quan arriba a 10 dóna el primer avís, en arribar a 20, el segon i quan arriba a trenta diu: "Bomba!" El jugador que en aquest moment té la pilota a la mà canvia el lloc amb el del centre i el joc torna a començar.	
j190	VIDES	pilota	Sofía Pérez	Peñañiel (Valladolid) - Espanya	>2		una pilota	Els jugadors es divideixen en dos grups. Un grup para, fa dues meitats i col·loca una davant de l'altra. Entre les dues meitats es col·loca l'altre grup. Els que paren intenten tocar amb una pilota als que són al mig. Tot jugador tocat per la pilota és eliminat. Quan només queda un jugador, els que paren han d'aconseguir eliminar-lo en vuit llançaments ja que si no ho aconsegueixen salva tots els companys. Quan tots els jugadors són eliminats els grups reinicien el joc intercanviant els seus papers.	
j191	LA RASA	corda	Víctor Bocos	Peñañiel (Valladolid) - Espanya	>10		una corda llarga	Dos infants agafen la corda, un per cada extrem, i corren intentant fer caure als altres amb la corda. Quan un cau, s'elimina i guanya el darrer que queda.	
j192	EL PUNT NEGRE	córrer i atrapar	Diego Arranz Pérez	Peñañiel (Valladolid) - Espanya	>4		papers i un bolígraf	Hom dibuixa un punt negre en un dels papers, la resta es queden en blanc. Cal plegar-los per tal que no se sàpiga quin paper té el punt negre i cada jugador n'agafa un. El qui li toca el que té el punt	

								negre, para. El qui para compta fins una certa quantitat mentre els altres s'amaguen. Quan acaba surt a buscar-los. Si en veu cap, l'empaita fins a tocar-lo. Els ha de trobar tots, i el primer que ha estat capturat serà qui pari al proper joc. El darrer en ser trobat pot salvar-los tots. Per fer-ho li cal arribar fins el punt on contava el qui parava, sense ser tocat per aquest i dir: "Puntet negre, estic salvat amb tots els meus companys". En aquest cas torna a parar el mateix d'abans.	
j193	LES OLIVES	apostar	Íñigo Arribas	Peñañiel (Valladolid) - Espanya	>1		olives negres i verdes	Es tiren enlaire amb la mateixa mà dues olives, una de verda i una de negra. Prèviament s'ha apostat a veure quina caurà primer. Si surt la que hem dit, guanyem l'aposta, en cas contrari, la perdem	
j194	TRUCO	dibuixat a terra	Alfonso Benito García	Peñañiel (Valladolid) - Espanya	3 o 4		un guix i un palet	Hom dibuixa a terra una figura com la de la il·lustració. Els jugadors juguen per torn. El primer agafa el palet i el tira a la casella del nombre u. Després, a peu coix, salta a aquesta casella i va empenyent la pedra per la resta de les caselles, d'una en una, evitant que la pedra quedi sobre cap de les ratlles. Si passa això, o si el mateix jugador trepitja alguna de les ratlles o posa tots dos peus a terra, cedeix el torn a un altre jugador. Si un jugador completa	gràfic a http://www.xtec.es/~rbadia/img/truco.jpg

								tot el recorregut correctament, agafa el guix i marca una de les caselles, la que vulgui. A partir d'aquest moment, ningú no pot trepitjar la casella marcada, que s'anomena reguleta, excepte el seu amo. El joc acaba quan ja no queda cap casella sense marcar.	
j195	EL PINCHO CALÉ	dibuixat a terra	Esther Lázaro	Peñafiel (Valladolid) - Espanya	>1		un pal amb punxa per jugador	Hom dibuixava un cercle a terra. Per torn, cada jugador tirava el seu pal intentant que es clavés dintre del cercle. Si algú fallava, el jugador deixava el seu pal tombat dintre del cercle i els altres tiraven els seus per treure'l fora. Aquell que el treia, el llançava tan lluny com podia. Llavors havia de clavar el seu propi pal deu cops al cercle, abans que l'amo del pal llançat l'anés a buscar, en tornés i el claves dintre el cercle tres cops.	
j196	EL JOC DELS DISBARATS	rotllana - interior	Sofía Pérez	Peñafiel (Valladolid) - Espanya	>5			Tots formen una rotllana. La primera persona fa, en veu baixa una pregunta al company de la seva dreta, i així fins que el darrer pregunta al que ha començat. Després, en veu alta van dient la pregunta de l'esquerra i la resposta de la dreta, resultant-ne uns disbarats d'allò més grossos.	A Peñafiel li diuen JUEGO DE LAS MENTIRAS
j197	PICO, TALLE, TALLETÍN	endevinar	Sandra Lucas Arranz	Peñafiel (Valladolid) - Espanya	>2		una cadira	Un jugador fa de mare i seu a la cadira. Un altre para i fica el capentre les cames de la mare. La resta es col·loquen en fila, un rera altre. El primer de la fila s'acosta al qui para i ensenya a la mare un	

								dit. La mare diu: "¡Pico, talle, talletín!" i el qui para ha d'endevinar quin dit ensenya. Si ho endevina passa a ocupar el darrer lloc de la fila i el que ensenyava el dit para; si no ho endevina el que ensenya el dit es posa el darrer de la fila i el que parava continua parant.	
j198	LES XAPES	punteria	Verónica Romero	Peñañiel (Valladolid) - Espanya	5-6		xapes i pedres	Es dibuixa un triangle a terra i s'hi fiquen les xapes. Des d'una línia situada a una certa distància, els jugadors tiren, per torn, pedret, intentant fer sortir alguna xapa. La xapa que feia sortir cada jugador, passava a ser per a ell.	
j199	LA GOMA	saltar	Verónica Romero	Peñañiel (Valladolid) - Espanya	>3		una goma elàstica	Dos infants aguanten la goma elàstica i els altres la salten, per torns, a diferents alçades, des de la més baixa fins la més alta (situada a l'alçada del cap). Quan algú no pot superar l'alçada intercanvia el seu lloc amb algú dels extrems.	
j200	LA ÓSCAR	apostes	Álvaro García Ojosnegros	Peñañiel (Valladolid) - Espanya			monedes	Un jugador tirava una moneda a l'aire i la trepitjava dient què s'estimava més, cara o creu. Un altre jugador tirava totes les monedes a l'aire i aquelles en les quals sortia allò que el primer havia dit, eren per a ell.	
j201	EL RELLOTG E DE CORDA	motriu-pilota-rotlla	Javier Cabral González	Paraguai	>8		una pilota	S'organitzen dos equips del mateix nombre de jugadors. Un equip es col·loca en cercle i l'altre en fila al costat del primer. Al senyal, els del cercle comencen a passar-se	

								<p>una pilota correlativament, i cada cop que es faci una volta sencera es canta una hora. Al mateix temps, l'altre cop correrà donant voltes al voltant del cercle donant-se un cop a la mà per tal de donar-se el relleu fins que tots completin la volta corrent. A continuació es canviaran els papers.</p> <p>Guanya l'equip que menys "temps" (hores cantades per l'equip del cercle) triga en completar la cursa de relleus.</p>	
j202	LA FILA SALTARIN A	córrer	Javier Cabral González	Paraguai	>10	>6		<p>Es distribueix els jugadors per equips. Cada equip pren posició per darrere de la línia de sortida, col·locats un darrere l'altre. El primer jugador doblega enrere la cama dreta, que el segon jugador agafarà amb la seva mà dreta. Aquest col·locarà la mà esquerra sobre l'espatlla esquerra del jugador de davant i al mateix temps doblega enrere la seva cama dreta, i així successivament. Un cop tots els equips estan en posició de sortida i col·locats correctament, s'hauran de desplaçar saltant a peu coix el més de pressa possible fins un senyal col·locat a uns quants metres davant de cada equip. Donaran la volta a aquest senyal i tornaran al punt de partida. Guanya l'equip que recorre el trajecte en menys temps i sense que cap dels</p>	

								components es deixi anar.	
j203	LA SERP	córrer	Javier Cabral González	Paraguai	<10	>6		<p>Es distribuïx els jugadors per equips. Cada equip pren posició per darrere de la línia de sortida, col·locats un darrere l'altre, drets, amb les cames separades. El primer jugador passa la seva mà dreta per entre les seves pròpies cames agafant la mà esquerra del company que està en segon lloc. Aquest, al seu torn, passa la seva mà dreta per entre les cames agafant el tercer company i així successivament.</p> <p>Quan tots els equips estan en posició de sortida i col·locats correctament, s'hauran de desplaçar tan depressa com puguin fins un senyal col·locat uns quants metres davant de cada equip. Han de donar la volta a aquest senyal i tornar al punt de sortida. Guanya l'equip que recorre el trajecte en menys temps i sense que cap dels seus membres no es deixi anar.</p>	
j204	CURSA DE PINGÜINS	córrer	Javier Cabral González	Paraguai	>5	>6		<p>Cal dir als infants que portin uns pantalons curts per sota dels llargs. Tots es posen darrere d'una ratlla i es marca la meta. Quan es dona el senyal, els infants es baixen els pantalons llargs i van corrent fins a la meta. És una cursa molt divertida i motiva molt els infants. Els mestres es peten de riure i els infants també. La</p>	

								gràcia del joc no rau en arribar primer, si no en participar i caure el menys possible, és un bon joc per al darrer dia de classe o com a part d'una gincana.	
j205	CINTA SENSE FI		Javier Cabral González	Paraguai	gran grup	10-12	un matalàs	La classe es reparteix entre dos matalassos. Els jugadors es col·loquen a ambdós costats del matalàs (per la banda més llarga). Amb desplaçament del matalàs; utilitzant només les mans, els jugadors van passant el matalàs cap el company que tenen a l'esquerra. Els jugadors de la dreta es van quedant sense matalàs i cal que corrin de pressa cap a l'esquerra per tal de continuar agafant i passant el matalàs.	
j206	EL TERRISSAIRE		Javier Cabral González	Paraguai				Es deisribueix els jugadors per parelles. Un de cada parella es tomba a terra com una bola. És una bola de fang. El company el pasta i en fa una figura, movent-li els braços, les cames, el tronc per tal de col·locar-los en la postura que li interressi. El que fa de fang no es mou mai per sí sol, sinó que conserva la posició en què el col·loca el company. Periòdicament cal canviar els papers. Variants: Enlloc de fang pot ser filferro, variant la posició inicial i oposant una mica de resistència als moviments i posicions en què ens vol col·locar el company.	

j207	L'ASSASSÍ		Javier Cabral González	Paraguai	10-30	>6		<p>Els alumnes asseguts formen un cercle. Tots amb els ulls tancats, se'n tria dos sense que els vegi ningú, que seran "el policia" i "l'assassí". L'assassí ha d'intentar matar a tots els alumnes sense que el policia se n'adoni. La forma de matar de l'assassí és picar l'ullet als altres. A qui l'assassí piqui l'ullet ha de comptar fins a 3 en silenci i després morir-se, tirant-se enrere. Si el policia descobreix l'assassí, guanyarà. Si l'assassí aconsegueix matar a uns quants (1/3 dels alumnes que juguin) és aquest qui guanya.</p> <p>Comentaris: Per triar el policia i l'assassí sense que se n'adoni ningú es pot utilitzar el següent procediment: tots els alumnes tanquen els ulls, aquell alumne a qui el professor toqui el cap un cop serà el policia i aquell a qui toqui dos cops serà l'assassí.</p>	
j208	EL DIRECTOR		Javier Cabral González	Paraguai		>6		<p>Tots els jugadors asseguts en cercle, menys un que s'allunya una mica i es posa d'esquena. El professor assenyala un alumne, que farà de director i fa girar al que estava d'esquena, que se situa en el centre del cercle. El director fa "alguna cosa", procura que el que està al mig no ho vegi i els companys l'imiten. El que para té tres oportunitats per descobrir al director, si no ho</p>	Vegeu "EL DIRECTOR D'ORQUESTRA"

								aconsegueix torna a parar, si ho aconsegueix para el qui feia de director. Comentari: Aquest joc també es coneix com el "director d'orquestra". S'hi juga de la mateixa manera, però amb la diferència que l'alumne que fa de director ha de fer veure que toca algun instrument i els companys l'imiten. El que està al mig ha d'intentar esbrinar qui és el director de l'orquestra. Aquest, de tant en tant canvia d'instrument.	
j209	FORMAR LLETRES		Javier Cabral González	Paraguai	equips 10	5-9		Es formen els equips de 10 membres. Cada equip ha de posar atenció al professor, que anuncia una lletra. Els alumnes intentaran formar-la ajaguts a terra. Tenen 10 segons per formar-la. Cal motivar a l'equip que ho faci més bé.	
j210	INDIACA		Javier Cabral González	Paraguai		>10	indiaca,xarxa,pals de vòlei	En un terreny de joc similar al de bàdminton o al de vòlei, es posa una parella o grup a cada camp. Cada dues parelles ténen una indiaca. Es llença des de darrere de la línia de fons picant la indiaca amb la mà per dessota de la cintura, a fi que voli cap a l'altre camp. L'altra parella ha d'intentar tornar-la al camp contrari abans no toqui a terra.	
j211	LA BOMBA	pilota	Javier Cabral González	Paraguai	10-30	6-12	una pilota	Tots els alumnes, drets, fan una rotllana i n'hi ha un al mig amb els ulls tancats. Els de la rotllana	Variant: "BOMBA!"

								<p>s'han de passar una pilota tan de pressa com puguin. Mentrestant, l'alumne del centre cal que vagi comptant en silenci i de pressa fins a 50. Quan arriba al 10 posa un braç en posició horitzontal, quan arriba a 20, l'altre braç, quan arriba a 30, posa un braç en posició vertical, quan arriba a 40, l'altre, i quan arriba a 50 pica fort de mans, la qual cosa representa l'explosió d'una bomba. L'alumne que té la pilota en aquest moment queda eliminat i s'asseu a terra, o bé substitueix el del centre.</p> <p>Aquest joc s'assembla molt a un altre anomenat "la patata calenta".</p> <p>Comentaris: Si es fa eliminant jugadors es pot fer així: abans de passar la pilota al company de la dreta, cal saltar-se tots els alumnes eliminats que hi ha a la dreta. Els alumnes eliminats es col·locaran a terra amb les cames obertes.</p>	
j212	L'ILLA DELS NÀUFRAGS		Javier Cabral González	Paraguai	gran grup		2 plintos	Es divideix la classe en dos grups, cada un amb un plinto. Es tracta de veure quin grup pot mantenir més gent damunt del plinto.	
j213	NO PUC ATURAR EL PEU		Javier Cabral González	Paraguai	gran grup			Els participants es reparteixen per l'espai de joc. Es va cantant la cançó i els nens van fent el que s'hi indica (TOTHOM CANTA), movent la part del cos que es va assenyalant. El moviment de cada part es va sumant, és a dir: 1r el	

								<p>peu, 2n la mà i el peu, 3r la cama, la mà i el peu.. i així successivament. Al final, es pot dir "no puc parar tot el cos..." a fi que es moguin totes les parts possibles del cos alhora.</p> <p>Nota: És un joc molt bo per a reforçar l'esquema corporal.</p>	
j214	SALUDA' M COM VULGUIS		Javier Cabral González	Paraguai	gran grup	6-10		<p>Els participants es col·loquen de forma dispersa pel gimnàs, atents a la música procurant seguir-ne el ritme. Desplaçant-se al ritme de la música saludarem de diferent manera als companys cada cop que s'interrompi. No podem saludar dos cops al mateix company. Es pot saludar amb qualsevol part del cos però sense emetre cap so.</p> <p>Variante: Aquest joc dóna lloc a que es presentin moltes variants sobre la marxa.</p>	
j215	QUE LO BAILE, QUE LO BAILE		Javier Cabral González	Paraguai	gran grup			<p>Els jugadors se situen dintre el gimnàs procurant ocupar el màxim espai possible. Amb la música de la cançó "Que lo baile, que lo baile" el professor en un principi anirà cantant consignes d'aquest tipus: -Una mané a l'orellé i l'altre mané a l'altra orellé. - Una mané al nassé i l'altra mané al nassé del companyé. De mica en mica seran els propis alumnes que prendran la iniciativa inventant-se ells les estrofes. El professor haurà d'incitar tots els alumnes a la</p>	

								participació. Variants: Els alumnes adopten una disposició determinada dins la classe: rotllana, per parelles, etc.	
j216	ELS INDIS VAN A LA GUERRA	córrer	Javier Cabral González	Paraguai	gran grup	6-8		Els jugadors es dispersen lliurement pel terreny, amb les mans tacades de guix. També es poden posar en cercle. Els infants ballen i salten mentre canten "los indios van a la guerra, van a la guerra, y se van a pintar..."; llavors el professor diu una part del cos, per exemple l'esquena. Tots intenten pintar la part del cos que s'ha dit als companys, però intentant evitar que li pintin la seva. Cada cert temps, els alumnes tornaran a la seva "base" per tornar-se a pintar les mans. Variants: Per equips, utilitzant un mateix color els components de cada grup. A un senyal, es parerà el joc comprovant quantes vegades un alumne ha estat tocat pels diferents equips.	
j217	TÍRA-T'HI		Javier Cabral González	Paraguai	>8	>12		Es col·loquen tots els integrants menys un per parelles, agafats ben fort de les mans, i el que està sol ha de pujar a una alçada considerable, per tal de tirar-se damunt del "llit" que tenen parat els altres amb les seves mans. Es tracta de confiar en els altres i deixar-se dur per l'emoció de llançar-se al buit.	
j218	DEFENSA	pilota	Javier Cabral	Paraguai		>10	pilotes	Es col·loca un objecte dins d'un	

	DEL TRESOR		González					<p>cercle. Al seu voltant es col·loquen els defensors. Per defora hi ha un altre cercle més gran, per fora del qual hi ha els atacants amb pilotes. Els atacants llencen pilotes per tocar l'objecte. Els defensors intenten aturar aquestes pilotes. Es compta les vegades que el toquen en un temps determinat.</p> <p>Després es canvien els papers. Els atacants es poden passar les pilotes entre ells.</p>
j219	L'ESPIA	pilota	Javier Cabral González	Paraguai		>8	una pilota de futbol	<p>En un terreny petit s'enfronten dos equips de 4 o 5 jugadors. El terreny està dividit en dues meitats. Cada equip està en una meitat, però situa un component en el camp contrari, l'"espia". Un equip té una pilota de futbol. L'equip que té la pilota es fa passis mentre l'espia de l'altre equip intenta impedir-ho. Quan poden la passen a l'espia que tenen al camp contrari.</p>
j220	GUANYA TERRENY	pilota	Javier Cabral González	Paraguai		>8	una pilota	<p>Es divideix el terreny en dos camps iguals. Si hi ha marques a terra, tals com llambordes o altres de caràcter regular es poden aprofitar per delimitar el terreny, si no, poden ser les de la pista de bàsquet: Exemple línia final, línia de tir lliure, línia de 3 punts i línia de mig camp, així cada equip té la meitat de l'àrea i es llença la pilota a l'aire, el llançament és cap amunt</p>

								amb la finalitat que caigui a terra sobre el terreny rival, que intentaran de totes passades d'evitar-ho (semblantment al cachibol). Si la pilota cau a terra, l'equip que l'ha deixada caure perd terreny; pot ser un quadre concret o tres metres de distància, o un parell de passes, o fins a les línies de la pista de bàsquet o de vòlei, l'altre equip agafa la pilota i la llença per guanyar terreny i recuperar el perdut, l'objectiu del joc és aconseguir treure del seu terreny l'equip rival, poden aplicar-se diverses regles segons l'edat i el grau d'habilitat dels participants: 1) No tenir la pilota més de dos segons. 2) Prohibit llençar la pilota cap avall. 3) Es pot col·locar una xarxa o corda a la línia que divideix el camp i moure-la a mesura que es guanyi terreny (subjectada per dos alumnes).	
j221	LA CRESTA I EL TÚNEL	pilota	Javier Cabral González	Paraguai	<10 per eq	>8	1 pilota/equip	Els jugadors es distribueixen en equips. Cada equip pren posició per darrere de la línia de partida, col·locats un rere l'altre, drets amb les cames separades. El primer jugador té una pilota. A un senyal del professor, el primer jugador passa la pilota per sobre el cap, aquest la passa al tercer i així successivament. Quan la pilota	

								<p>arriba al darrer jugador, l'agafa i amb ella entre les mans passa caminant de quatre grapes entre les cames dels companys, i es col·loca en primera posició (provocant que tot l'equip es mogui una mica enrere), i comença altre cop el cicle passant la pilota per sobre el cap.</p> <p>Guanya l'equip que completi primer el cicle, arribant a la posició inicial.</p>	
j222	LA GRUA	pilota	Javier Cabral González	Paraguai		>8	1 pilota/equip	<p>Els grups, que tindran una pilota cada un, es col·loquen en files, tombats de cara amunt. El cap del primer estarà a tocar les plantes dels peus del segon, i així successivament. El primer té una pilota agafada entre els peus. A un senyal, els primers de cada grup aixequen la pilota fins a portar-la a les mans i col·locar-la als peus del segon jugador, el qual realitza la mateixa acció. Quan la pilota arriba al darrer, corre a col·locar-se el primer i torna a començar el cicle. Guanya l'equip que primer realitza un nombre determinat de cicles.</p>	
j223	L'ONA	pilota	Javier Cabral González	Paraguai	<10/equip	>8	1 pilota/equip	<p>Els jugadors es distribueixen per equips. Cada equip pren posició per darrere de la línia de partida, col·locats un darrere l'altre, drets amb les cames separades. El primer té una pilota. A un senyal de professor, aquest jugador</p>	

								<p>passarà la pilota al segon per entre les cames. Aquest l'agafarà i la passarà al tercer per sobre el cap, el tercer la passarà al quart per entre les cames i així successivament. Quan el darrer agafa la pilota, es desplaça corrent cap a la primera posició (provocant que tot l'equip es desplaci una posició enrere), començant altre cop el cicle.</p> <p>Guanya l'equip que completa primer el cicle, arribant a la posició inicial.</p>	
j224	LA PILOTA INQUIETA	pilota	Javier Cabral González	Paraguai	<10/equip	>6	1 pilota/equip	<p>Els jugadors es distribueixen en equips. Cada equip pren posició per darrere de la línia de sortida, col·locats drets, un darrere l'altre. El primer es col·loca una pilota petita entre les cames, prement-la amb els genolls. A un senyal del professor, el primer jugador es desplaça saltant o caminant, sense que li caigui la pilota, fins un pivot col·locat a uns metres davant de cada equip. Passa al seu voltant i torna per passar-li la pilota al segon jugador, el qual repeteix el recorregut.</p> <p>Guanya l'equip els components del qual realizin l'esmentat recorregut en menys temps i sense que els hagi caigut la pilota.</p>	
j225	ELS 10 PASSIS	pilota	Javier Cabral González	Paraguai	10-30	6-8	una pilota	<p>Es formen dos equips amb el mateix nombre de jugadors. El joc consisteix a aconseguir 10</p>	

								<p>passis seguits sense que l'altre equip intercepti la pilota. Es pot dirigir els alumnes mitjançant la tècnica del descobriment guiat per tal que realitzin moviments per intentar enganyar el defensor i així poder-se desmarcar i rebre la pilota.</p> <p>Variants: També es pot fer amb el peu, i d'aquesta manera estarem davant un joc d'iniciació al futbol sala o al futbol.</p> <p>Comentaris: Es pot fer amb passis especials, és a dir, que només comptin aquells que es fan dintre una zona prèviament delimitada, per exemple els cercles de bàsquet.</p>	
j226	LA CREMA	pilota	Javier Cabral González	Paraguai	<10/equip	>8	una pilota	<p>Es fan dos grups separats per una línia imaginària i es dona una pilota de goma petita a un dels dos equips, triat per sorteig. Més tard es llencen la pilota un equip a l'altre, aquell a qui toca la pilota queda eliminat, però el que l'agafa amb la mà té una vida, si el toquen pot continuar jugant un cop més o salvar a un altre de l'equip.</p> <p>Guanya el qui aconsegueix deixar l'altre equip sense cap membre.</p>	
j227	PITXI	pilota	Javier Cabral González	Paraguai	7/equip	>8	una pilota de futbol i 5 bander	<p>Es fa servir una pilota de futbol i 5 banderins (rodes, cercols...) per tal de delimitar les bases. Es distribueixen les bases formant un pentàgon d'uns 10 metres de costat. L'equip que "bateja" se</p>	

								<p>situa a la sortida, l'altre equip dispersat per tot el camp. Tocant al punt de sortida se situa el "pitxi" en un cercol. El "pitxi" envia la pilota amb el peu al primer "batejador". Aquest ha d'enviar la pilota d'un cop de peu al camp de joc. Després iniciarà la cursa cap a la primera base. L'objectiu és de realitzar un recorregut complet, però pot aturar-se a qualsevol base. Els jugadors de l'altre equip han de recuperar la pilota i fer-la arribar al pitxi". Quan el pitxi té la pilota crida: "Pitxi!", si el jugador que corre es troba entre base i base queda eliminat. Si la pilota és agafada al vol, també queda eliminat. En tot cas, el pitxi inicia la seva acció amb el segon jugador. Quan aquest jugador inicia la seva cursa, el primer jugador, si no està eliminat aprofita el llençament del segon jugador per acabar el seu recorregut. Si un jugador aconsegueix de fer una cursa completa (recórrer totes les bases sense interrupció) salva un dels jugadors eliminats. Quan un equip es queda sense jugadors perquè han quedat eliminats, o bé cada cert temps, es canvien els papers.</p>	
j228	LA CREMAD A	pilota	Javier Cabral González	Paraguai		2-100	una pilota de goma	Es fan dos grups separats per una línia imaginària i es dona una pilota de goma petita a un dels dos	

								equips, triat per sorteig. Més tard es llencen la pilota un equip a l'altre, aquell a qui toca la pilota queda eliminat, però el que l'agafa amb la mà té una vida, si el toquen pot continuar jugant un cop més o salvar a un altre de l'equip. Guanya el qui aconsegueix deixar l'altre equip sense cap membre.
j229	SABATILL A FORA	pilota	Javier Cabral González	Paraguai	gran grup	>8	pilotes	El grup es col·loca a l'exterior d'un cercle. Al centre del cercle hi ha una sabatilla. Els jugadors tenen pilotes a les mans. Es tracta de donar cops a la sabatilla amb la pilota per tal de fer-la sortir del cercle.
j230	RECONEC EL TEU ANIMAL	coneixement	Javier Cabral González	Paraguai	grup class	>6	una cadira menys que participa	DEFINICIÓ: Es tracta de reconèixer una persona pel soroll que fa d'un animal. OBJECTIUS: Cohesió de grup, concentració auditiva, percepció dels altres per un altre canal, distensió. DESENVOLUPAMENT: Tot el grup assegut en cercle. Una persona es passeja pel centre amb els ulls tapats i s'asseu a la falda d'un del grup. Aquest imita un animal. Si el que té els ulls tapats el reconeix, canvien de lloc. Si no, continua el passeig assegut-se damunt d'un altre. NOTES: Es pot fer al'inrevés: tot el grup amb els ulls tapats i el que està sense cadira, amb els ulls oberts. Cal, però, evitar que

								estiguin molta estona amb els ulls tapats.	
j231	LA GALLINA CEGA	coneixement	Javier Cabral González	Paraguai	grup class	>6	un mocador o una bena	<p>DEFINICIÓ: Es tracta de reconèixer una persona del cercle pel tacte</p> <p>OBJECTIUS: Cohesió de grup, atenció tàtil, percepció dels altres per un altre canal, distensió.</p> <p>DESENVOLUPAMENT: Tots els participants es col·loquen en cercle, agafats de les mans menys la "gallineta cega" que es troba al centre i amb els ulls tapats. Després de tres voltes sobre si mateixa, es dirigirà cap a qualsevol del cercle i li palparà la cara per tal de reconèixer-lo. Si ho aconsegueix, intercanviaran els papers.</p> <p>NOTES: El grup es pot desplaçar per tal d'impedir que la gallineta l'atrapí, però no val deixar-se anar les mans. Cal evitar que estiguin molta estona amb els ulls tapats.</p>	
j232	SPLASH	afirmació	Javier Cabral González	Paraguai	grup class	>8		<p>DEFINICIÓ: Es tracta d'evitar que t'atrapin i alliberar-te "volent" els companys/es.</p> <p>OBJECTIUS: Distendir-se. Cohes'onar el grup. Prendre contacte físic. Treure prejudicis.</p> <p>DESENVOLUPAMENT: L'animador/a intenta atrapar algú, tocant-lo. Si ho aconsegueix, aquest serà la nova persona que intenti atrapar. Per tractar d'evitar que t'atrapin, pots, en qualsevol</p>	

								moment, parar-te, ajuntant les mans (picant de mans) amb els braços estirats alhora que crides "SPLASH!". A partir d'aquest moment quedes immòbil en la posició. Per tal de reanimar els que estan immòbils, algú ha d'entrar dintre l'espai que formen amb els braços i fer-li un petó. Mentre s'està dintre dels braços sense fer-li cap petó tots dos estan en zona lliure sense que els puguin tocar.	
j233	KOUTSO	dibuixat a terra	Nikos Kontoyannis i Christos Vottis	Grècia				Los niños dibujan un rectángulo en el cemento y utilizando líneas paralelas lo dividen en 4 partes, las "escaleras". Las tres primeras son iguales, pero la última es aproximadamente 3 veces más grande que las demás y se llama "rey". Los niños numeran las escaleras y sortean el orden en que cada uno va a jugar. El que juega primero coge una piedra plana llamada el "equipo" y la tira a la primera "escalera". Entonces, encogiendo la pierna izquierda, salta con la derecha de "escalera" en "escalera". Cuando llega al "rey" puede quedarse o volver, tratando de no bajar la pierna encogida. Entonces hace el mismo camino hacia atrás, a la pata coja, y cuando llega a la "escalera" donde está la piedra, la empuja con la punta de su zapato,	

								lanzándola fuera, salta y avanza con ella. Hace lo mismo con las demás "escaleras". El niño que está jugando debe procurar no poner el pie encogido en el suelo, ni pisar con la pierna "buena" ninguna línea, ni poner el "equipo" sobre ninguna línea. Si comete algún error pierde el turno y juega el siguiente jugador. Si termina con todas las "escaleras" sin errores, hace un "rubo". Gana el juego el que consigue obtener tres "rubos".	
j234	JOC DELS SACS	córrer	Escola do 1º Ciclo Fortios	Portugal	3 grups		3 sacs	<p>TERRENO Terreno libre de obstáculos.</p> <p>OBJETIVO. Ver cual es el grupo que gana</p> <p>DESARROLLO: Se hacen 3 filas con un saco al frente de cada uno. Al sonar el pito, los primeros de la fila se visten los sacos y van saltando hasta la meta y vuelven hacia atrás. Cuando llegan a la fila dejan el saco y se colocan al final; el siguiente se viste el saco y hace lo mismo. Van haciéndolo todos hasta llegar al primero de la fila. Gana el grupo que lo completa más rápidamente.</p>	
j235	EL CÉRCOL	córrer	Karen Müller Turina	Xile			un círcol	<p>Joguina consistent en una rotlana de fusta fina que es fa girar per mitjà de la impulsió d'un pal. El joc consisteix en mantenir-lo equilibrat i fer-lo girar. És un joc d'habilitat i destresa. N'hi havia de grans</p>	<p>Comentari. François Rabelais (1495-1550) el descriu a "Gargantua i</p>

								<p>diàmetres, la qual cosa permetia l'infant de traspasar-lo mentre el feia girar. Durant el primer quart d'aquest segle, es jugava al cèrcol i era moda que les nenes amb vestits adornats amb blondes i els nens amb vestits de mariners es fessin fotos o fossin portats a quadres pintats a l'oli.</p> <p>Els nens de les barriades hi juguen utilitzant les rotllanes de llauna que es fa servir per subjectar les fustes de les botes, fent-les rodar amb la mà, sense intervenció del filferro convenientment torçat d'un extrem, i no manquen tampoc aquells que hi juguen amb una llanta de cotxe.</p> <p>Són corrents locucions i frases en relació al cèrcol, tals com "entrar per l'aro" o "passar per l'aro", que vol dir realitzar obligat per la força o per la traça allò que hom no vol fer.</p> <p>Origen: Homer, Virgili i Ovidi es refereixen al cèrcol. Els infants a Roma i a la Grècia antiga utilitzaven cèrcols de metall. El cèrcol va ser en el seu origen un objecte sagrat. El cercle delimita una zona màgica per allunyar l'esperit del mal o per conservar el poder de la màgia. El cèrcol es, com tota figura rodona i tancada,</p>	<p>Pantagruel", com un dels jocs que Gargantúa realitza en la seva infantesa. Pieter Brueghel (1530-1569), pintor flamenc, l'enregistra en la seva citada pintura "Jocs infantils"; Pierre Auguste Renoir (1841-1919) entre els seus quadres en té un que representa una nena amb cèrcol; i el pintor italià nascut a Grècia, Giorgio de Chirico (1888-1978), en la seva obra "Malenconia i misteri d'un carrer ", inclou una nena impulsant un cèrcol. Una trilogia de</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

								<p>un símbol de la continuïtat i de la totalitat o del temps en etern retorn. Per això l'anell ha servit molt com a emblema del matrimoni, així com la polsera, per la mateixa raó.</p> <p>Denominació. Argentina, "arco"; Xile, "aro". Catalunya: "cèrcol", "rutlla", "aro" (castellanisme)</p> <p>Dispersió. Internacional.</p>	<p>pintors xilens amb autoritat pren el tema: Ernesto Molina Vásquez (c. 1857-1904) té molt ben presa una època d'aquest joc en la seva tela "La nena del cèrcol"; Demetrio Reveco (1863-1922), pintor realista, va fixar en una de les seves teles a l'oli una nena amb cèrcol que va titular "Nena amb juguina"; i continua Alfredo Helsby Hazell (1862-1933) que va pintar el "Paseo Atkinson", en el qual figura una nena que corre darrere del cèrcol (Museu Municipal de</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

									Valparaíso). del llibre d'Oreste Plath: "Origen y folclor de los juegos en Chile" - De. Grijalbo - Xile
j236	PEPS I PEPES	córrer	Rafael Badia i Berga	Barcelona - Països Catalans				Es formen dos equips, normalment un de nens (els Peps) i un de nenes (les Pepes). Cada equip es col·loca en una fila paral·lela a l'altre equip i a una certa distància d'aquest. El joc comença quan el director digui "Peps!" o "Pepes!". Després anirà dient alternativament un o altre nom. Quan digui "Peps!" els nens intentaran atrapar les nenes. Quan digui "Pepes!" seran les nenes qui empaitarà els nens. Cal que el director vagi alternant un o altre crit amb prou rapidesa per tal que el joc sigui àgil i divertit. Cada cop que un alumne és atrapat, queda eliminat. El joc s'acaba quan un equip es queda sense jugadors. Carlos González, des de Xile ens envia la seva versió d'aquest joc amb el nom "ÁGUILAS Y AGUILUCHOS" on els mots "PEPS" i "PEPES" són	

								substituïts per aquells. El director del joc, per despistar els jugadors pot dir paraules semblants: "AAAGUILAR", "AAAGUILERA", etc	
j237	EL PEIXET	coordinació	Carlos González	Xile	>15			Els participants es col·loquen per parelles, un de cara a l'altre, agafats per les mans, formant una fila llarga. Un dels nens és el "peixet", el qual, amb un gran impuls es llença per damunt dels braços de les parelles, amb el cos estès. La idea és que les parelles vagin traslladant el "peixet" cap endavant, mentre van cantant: "El pezcadito se va - za-za". Les parelles es van col·locant al final de la fila a mesura que el "peixet" va avançant.	
j238	EL TARRITO	coordinació	Carlos González	Xile	>10			És un joc d'amagar, fixant un lloc determinat per deixar el "Tarrito". Un cop triada la persona que haurà de buscar, el joc comença així: - un dels que s'han d'amagar agafa el pot ("tarrito") i el llença al més lluny possible, moment en el qual tots aprofiten per amagar-se. - un cop recuperat el pot, el deixa al lloc determinat i comença a buscar a cada participant. Cada vegada que en troba un, va al lloc on hi ha el pot i donant 3 cops a terra diu: "1-2-3, per en Tal" fins que els troba tots. - si es dona el cas que un des	

								participants arriba al lloc abans que ell, agafa el pot i diu: "1-2-3 per mi i per tots els meus companys" i llença el pot per tal que tots tornin a amagar-se.	
j239	LA SETMANA	córrer	Carlos Velázquez Collado	Valladolid - Espanya				<p>Tots els jugadors es col·loquen en una escala amb sis graons, on cada graó representa un dia de la setmana: dilluns, dimarts... i dissabte. Un jugador para i se situa a terra i va dient els dies de la setmana, sense que calgui fer-ho en un ordre determinat. La resta de jugadors van fins el graó que representa el dia anomenat. Quan diu "Diumenge!" tots baixen i trepitgen a terra per tornar a pujar al primer graó.</p> <p>Si en el moment en què trepitgen a terra el qui para aconsegueix trepitjar el peu d'algun, aquests dos jugadors s'intercanvien els papers, reiniciant-se el joc.</p>	
j240	L'ARANYA	córrer i atrapar	Carlos Velázquez Collado	Valladolid - Espanya				<p>Els infants dibuixen dues línies a terra separades uns set metres. Una persona para i se situa entre aquestes línies. La resta de jugadors es col·loquen darrere de cada una de les línies. Quan el qui para crida "Aranya!", tots han de córrer des de la seva línia fins a l'altra. Si el que para aconsegueix de tocar algú, s'agafen d'una mà i a partir d'aquest moment actuen com si fossin una sola persona formant una cadena a la qual es</p>	

								van unint la resta dels infants a mesura que són capturats. El joc es repeteix fins que tots els jugadors han estat capturats. El primer que va ser capturat serà el qui parará i el joc es reinicia. Nota: Quan s'ha format la cadena, només els jugadors dels extrems poden tocar als qui travessen d'una línia a l'altra.	
j241	EL LLOP I LES OVELLES	atrapar	Ainhona Vázquez	Navarra, Euskal Herria				El cert és que no sé si aquest joc és tradicional o no, però és molt divertit. N'existeixen dues versions, l'una, competitiva, l'altra, cooperativa. La competitiva es juga d'aquesta manera: un jugador és el llop i la resta són les ovelles. Aquestes estan en un racó de l'habitació ben delimitat i han d'intentar que el llop no se les mengi, però entre elles s'empenyen per sortir de l'"estable". Si en surten, el llop les atrapa i es converteixen en llops, la qual cosa fa que han d'atrapar la resta fins que no en quedi cap. La forma cooperativa és més divertida: enlloc d'empenyer-se unes ovelles a les altres, s'ajuden entre elles. El llop pot entrar a l'estable, però les ovelles estan lligades entre elles, ja que s'agafen dels braços, cames, etc.	
j242	LES	córrer i	Ainhona Vázquez	Navarra, Euskal			1 cadira/jugador	Es tracta del joc tradicional de les	

	CADIRES	atenció		Heria				cadires, però de forma cooperativa. El joc es desenvolupa de forma normal, però enlloc d'eliminar un jugador i una cadira cada vegada, s'elimina només la cadira, havent de pujar, al final, tots en una sola cadira. Si hi ha molts jugadors, cal fer grups i guanya aquell que puja en menys cadires.	
j243	ANTOAKY IRE		Nuruddin Boateng	Ghana				<p>Els infants seuen en cercle. Un d'ells va corrent al voltant dels altres amb un drap mentre canten: anto akyire o anto akyire o i els altres responen: yie yie yie!</p> <p>anto akyire o anto akyire o i els altres responen: yie yie yie!</p> <p>obiba bewu o (el fill d'algú pateix o s'està morint) yie yie yie</p> <p>Kapoi poi tots: yie yie yie</p> <p>La cançó es va repetint mentre algú va donant voltes al cercle. Fa unes quantes voltes i es tracta que cap dels que estan asseguts no miri enrere. En aquest procés, el qui para, en secret i en silenci deixa anar el mocador darrere un</p>	

								<p>dels asseguts i continua cantant com si res no hagués passat. Cal que aquell darrere l'esquena del qual hom ha deixat el mocador, sigui ben ràpid a agafar-lo i empaitar el company que parava. Si l'atrapa abans que s'assegui, serà ell qui pari. Però si el que esta assegut bada i no s'adona que el mocador és darrere seu abans que el qui para hagi donat la volta i torni a ser darrere seu, li donarà un cop a l'esquena i tothom se'n riurà. Llavors s'aixecarà i empaitarà al qui para. El joc continua tanta estona com es vulgui.</p>	
j244	AMPE	saltar	D. A. Akuoko	Ghana	2 persones			<p>Principalment hi juguen les nenes. Normalment hi juguen dues noies. També poden ser dos equips de més de dos per equip. Les jugadores o equips són identificades com a "Ohyiwa" i "opare", "Ohyiwa" aconsegueix un punt quan la cama esquerra d'un jugador toca la dreta de "opare". "Opore" també aconsegueix un punt quan la seva cama esquerra toca l'esquerra, o la seva dreta toca la dreta de "ohyiwa" La primera en aconseguir deu punts guanya la partida. El joc: Dos participants cada vegada, un de cada equip comencen a picar de mans mentre canten i salten. Cada cop que toquen a terra mouen les</p>	<p>hi poden jugar 2 persones o 2 equips.</p>

								comes i en col·loquen una nedaven. Tal com s'ha explicat més amunt. 'ohyiwa' guanya quan toca amb la cama esquerra la dreta o amb la dreta l'esquerra de "opare". "Opare" puntua amb la cama esquerra tocant l'esquerra o amb la dreta tocant la dreta de "ohyiwa". Cada equip va comptant els seus punts a mesura que els aconsegueix, i el primer en obtenir-ne 10 és el guanyador. Es juguen unes quantes partides i el qui té més puntuació és el guanyador.	
j245	MENYA KWAN MANSEN	rotllana	D. A. Akuoko	Ghana				Buscant el camí: "Menya Kwan Mansen", com ho diem en la nostra llengua, és un joc per a nois i noies barrejats. Un cert nombre de jugadors fan una rotllana amb les mans juntes. Un jugador està a dintre del cercle. La idea és que aquest tracti de tencar-lo i escapar. Va donant voltes i pregunta: "Quin camí és aquest?" Els altres responen mencionant els noms de les ciutats i pobles del voltant. Aquest jugador aleshores inicia una cançó: "Menya Kwan Masen" i els altres responen: "oowa". "Mennya Kwan Mensen" "oowa". Significat: "Vull un camí per sortir però no el puc trobar". Mentre va donant voltes i cantant la cançó, va buscant la juntura de menys resistència, picant les mans juntes. Quan ho ha trobat, canta més fort i	

								pica fort mentre trenca la rotllana i s'escapa. Un dels dos que l'han deixat escapar és qui para a dintre el cercle i torna a començar el joc.
j246	ATURA'T!	pilota	Ricardo Mario Ponce	Argentina	>2			<p>Regles: Inicialment, un dels participants agafa la pilota. En aquest instant, tots corren allunyant-se del que la tira. Quan aquest crida: "Atura't! Para, Manuel!", el que ha estat anomenat ha d'anar a buscar la pilota, i quan la té entre les seves mans, crida: "Atureu-vos!" i la resta s'han de quedar quits als seus llocs. El qui té la pilota té l'opció o avantatge d'acostar-se tres passes al qui li convingui d'acostar-se, li ha de tirar la pilota i poden passar dues coses.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Toca amb la pilota la persona triada. Aquesta té una "taca". Llavors, aquesta persona ha de tirar la pilota i cridar: "Atura't! Para, ..." anomenant un dels participants. 2. No toca amb la pilota la persona triada. Llavors aquesta queda "neta". Llavors, aquesta persona ha de tirar la pilota i cridar: "Atura't! Para, ..." anomenant un dels participants. 3. El qui acumula tres "taques" paga penyora. Això consisteix en què ha d'acatar la voluntat dels altres fent el que hom li demani. 4. Si no compleix la "penyora" se'l castiga amb dues penyores més.

								Si altra vegada no compleix amb el que hom li demana, torna a començar el joc, quedant tots "nets" per a la propera ronda. 5. Si compleix la "penyora" satisfactòriament, el joc continua, quedant la persona "neta" perquè ha compert les penyores satisfactòriament. La resta no queden "nets" de les "taques" en aquest cas, sinó que les conserven. El joc continua. 6. No té límit de temps, o, com a mínim no es manifesta explícitament. Normalment, s'acaba quan la majoria es cansen de córrer o s'avorreixen.	
j247	PESEK CAMINA AL VOLTANT NOSTRE	rotllana	Lucie Plochova i Ilona Kubonova	República Txeca				Tots els infants seuen en rotllana. Un d'ells para i és en Pesek. Tots, menys en Pesek tenen els ulls tancats mentre en Pesek va caminant al voltant de la rotllana mentre canta "En Pesek camina al vostre voltant, no el mireu, aquell qui el mirarà en rebrà un cop". Mentrestant, en Pesek dóna un cop a un dels jugadors. Aquest ha de córrer i atrapar-lo. Si no l'atrapa abans que en Pesek s'assegui al seu lloc, llavors aquest serà el nou Pesek.	
j248	UNA CULLERE TA VA CAURE AL CAFÈ	aigua	Lucie Plochova i Ilona Kubonova	República Txeca		petits		Si sou a la piscina, podeu jugar a aquest joc infantil. Tu i com a màxim un altre podeu agafar-vos les mans. Aneu saltant i dient aquest text: "Una cullereta va	

								caure en el cafè. I va fer: XOF!" I just quan dieu XOF us heu de submergir sota l'aigua.	
j249	PESSIC!... CATOC!	interior	Rafael Badia i Berga	La Garrotxa - Països Catalans	3-6	petits		<p>Els jugadors van posant alternativament els punys closos, un damunt de l'altre a sobre d'una taula. Cada vegada que la persona que dirigeix el joc diu "Pessic!" tots els altres responen: "Catoc!" i al mateix temps, el qui ocupa la posició inferior, treu el puny i el col·loca damunt de tota la pila. Cal que el joc sigui cada cop més ràpid, provocant d'aquesta manera que la pila de punys s'ensorri, provocant les rialles de tothom.</p> <p>A partir d'aquí, la persona que dirigeix el joc diu "El primer que riurà, una bufetada haurà!". Aleshores, tots posen els braços davant del pit, amb els punys encara closos i van fent girar els braços mentre intenten fer riure els companys tot fent ganyotes. Quan un riu, hom li pega un copet a la galta i el joc pot recomençar fins que se'n cansin.</p>	
j250	EL BRESSOL ET DE LA MARE DE DÉU	interior	Rafael Badia i Berga	La Garrotxa - Països Catalans	2		un fil gruixut	<p>Aquest joc no té límit d'edat i és freqüent que hi juguin els avis i les àvies amb els seus néts. És un joc per a dues persones, però s'hi pot afegir algú més, sempre i quan siguin poquets.</p> <p>Es tracta de lligar els extrems d'un</p>	

								fil d'un metre de llarg i aquell que comença el joc se l'ha de passar per fora de les mans, exceptuant el dit gros. Després farà passar una baga per cada mà i finalment amb el dit del mig de cada mà agafarà la baga de la mà contrària. L'altre jugador haurà d'agafar el fil pels costats entre les mans del seu company, adequadament de manera que formi una figura diferent. I així successivament fins que a un se li escapa alguna baga o no sap com continuar.	
j251	EL PARE GEGANTÀS	córrer i atrapar	Rafael Badia i Berga	La Garrotxa - Països Catalans				<p>El pare gegantàs està dormint a la porta de la seva cova. Els infants córrer i salten al seu voltant mentre van cantant:</p> <p>El pare gegantàs porta puces, porta puces. El pare gegantàs porta puces al cabàs</p> <p>En un moment donat el pare gegantàs es desperta i córrer a atrapar algun infant, que s'enduu a la seva cova i torna a dormir.</p> <p>El joc continua igual. Mentre el pare gegantàs va a caçar nens i nenes, els de la cova intentaran escapar-se.</p>	
j252	SEEGA	taula	Víctor Sánchez Infantes	antic Egipte	2		tauer de 5x5 i 24 fitxes	Aquest joc és originari de l'Antic Egipte.	

								<p>Cada jugador té 12 fitxes, de diferent color per a cada un d'ells. Es comença amb el tauler buit. Cada jugador, per torn, va col·locant dues fitxes a qualsevol quadre que estigui buit, sense que calgui posar-les juntes. L'objectiu del joc és aconseguir que li quedin col·locades cinc fitxes en fila (en qualsevol direcció). Si quan ja les han col·locat totes no ho han aconseguit, comença la segona fase del joc.</p> <p>El jugador a qui toca jugar, substitueix una fitxa del contrari per una de pròpia que ell triï; si gràcies a aquesta operació el jugador aconsegueix tenir cinc fitxes en línia, ha guanyat. Si no és així, el quadre sobre el que ha operat queda buit i les dues fitxes es retiren del tauler. Així van continuant alternativament els dos jugadors. Si s'acaben les fitxes i cap jugador ho aconsegueix, la partida queda en "taules"</p>
j253	LATRUNC ULUS	taula	Víctor Sánchez Infantes	Roma	2		tauler de 8x8 i 32 fitxes	<p>Cada jugador col·loca les seves 16 fitxes ocupant les dues files de quadrets més properes al seu costat. Les fitxes es mouen igual que les torres del joc d'escacs. Hom mata una fitxa contrària "emparedant-la", és a dir, col·locant dues de les nostres fitxes, una a cada costat, de forma que totes tres formin una línia</p>

								<p>recta, en vertical o en horitzontal. També mor la fitxa que si està en un angle se li col·loquen dues fitxes contràries als seus costats formant aquest angle.</p> <p>Aquell qui aconsegueix de matar totes les fitxes de l'adversari guanya. Si s'arriba a empatar, guanya aquell que té més fitxes sobre el tauler.</p> <p>S'hi pot jugar en taulers més grans cobrint de fitxes les dues primeres files.</p>	
j254	AWITHLA KNANNAI	taula	Víctor Sánchez Infantes	indis Zuni de Nou Mèxic.	2		tauler i 24 fitxes	<p>Els dos jugadors van jugant per torn. Les fitxes, d'una en una van passant al punt immediatament seguit a aquell on es troben i que estigui buit. Han d'avançar sempre en direcció al camp contrari. Es mata una fitxa saltant-li per damunt i passant a un punt buit immediatament darrere de la que es mata. És obligatori matar, si no es fa, es perd la fitxa que podia fer-ho.</p> <p>S'ha de seguir les línies, fins i tot l'horitzontal. Guanya el primer que mata totes les fitxes contràries.</p>	Gràfic del tauler a: http://www.xtec.es/~rbadia/img/awithlak.jpg
j255	GAT CEC	atrapar	Vadim Poltoratsky	Ucraïna	5-10		mocador negre	<p>Aquest joc té alguns noms: "El gat cec", "El vell Panas", "Ulls"...</p> <p>1) El nombre ideal de jugadors és de 5, però també n'hi poden jugar 10.</p> <p>2) Es fan tries per trobar qui farà de gat.</p>	

								<p>3) Els ratolins li tapen els ulls amb un mocador negre, després el gat ha de trobar un dels ratolins i pel tacte descobrir qui és.</p> <p>4) Si el troba i endevina, el gat esdevé un ratolí enfadat i el ratolí sacrificat es convertirà en gat cec.</p>	
j256	ELS CINC CANTONS	córrer	Escola Básica do 1o Ciclo de Fortios	Portugal	6			<p>OBJECTIU: Intercanviar-se els llocs procurant que no els el prengui el del mig.</p> <p>DESENVOLUPAMENT: Cinc jugadors es col·loquen als cinc cantons dibuixats prèviament a terra i un es col·loca al mig, el qual demanarà foc. Si li diuen que no, anirà a demanar-ne a un altre. Si li diuen que sí, va cap al mig a demanar foc. En aquest moment, els altres intercanvien els llocs entre ells, però el del mig intenta arribar al lloc d'algun que estigui distret.</p>	
j257	TERRA, CEL, AIGUA	rotllana	Ksenia Kireeva	Federació Russa				<p>Tots els participants estan drets en cercle i al mig n'hi ha un que para, Aquest diu "terra" o "cel" o "aigua" al mateix temps que assenyala un nen o una nena del cercle. Aquest ha de dir el nom d'un animal propi del medi que hagi dit. Cal respondre amb rapidesa. Si no contesta correctament, aquest para.</p>	
j258	GOLZINH O	pilota	Manuel Bellido "Yiyo"	Brasil			una pilota	<p>És un petit joc entre dos equips amb menys de cinc jugadors en un espai més petit que un camp de</p>	

								futbol-sala, sense porter i amb una porteria petita d'entre 50 cm i 1 m.	
j259	CASCUDI NHO	pilota	Manuel Bellido "Yiyo"	Brasil			una pilota	Una porteria (amb porter o sense) i dos equips que s'enfronten. El porter no pertany a cap dels dos equips, només defensa la porteria. Quan un equip ataca, l'altre defensa la porteria, quan aquest pren la pilota a l'altra, serà aquest el que intentarà fer el gol i el primer passarà automàticament a la defensa.	
j260	LÍNIA DE PASSI	pilota	Manuel Bellido "Yiyo"	Brasil			una pilota	Els jugadors es col·loquen en cercle al voltant de la porteria i es van passant la pilota entre ells sense deixar-la caure, només per la part de dalt. Després de tres o quatre passis, un dels jugadors podrà xutar a la porteria. No hi ha cap jugador de defensa, la dificultat consisteix a mantenir la pilota a l'aire i fer el gol.	
j261	EMBAIXA DINHA	pilota	Manuel Bellido "Yiyo"	Brasil			una pilota	Tocar la pilota diverses vegades seguides, podent fer-ho amb la part del cos que es vulgui menys les mans i els braços, sense deixar-la caure. Es compta el nombre de tocs intentant arribar al màxim.	
J262	L'AMAGADA	córrer i atrapar	Lil Roos	Argentina	>2			Consisteix en un joc en el qual tots els jugadors s'amaguen excepte un que serà l'encarregat de buscar els altres. Poden jugar-hi qualsevol nombre de persones a partir de tres, si bé és més divertit un grup nombrós.	Versió argentina de "Cuita a amagar"

							<p>S'hi pot jugar en llocs oberts o tancats, de dia o de nit. Cal fixar els límits de l'espai on es jugarà. Fora d'aquests límits està prohibit amagar-se. Es tria al qui compta amb una cançó de fer tries. El qui para tria un lloc (normalment una paret) anomenat "pedra" on recolzarà la cara com si plorés i hi romandrà uns instants comptant els nombres fins a la xifra acordada anteriorment pel grup (per ex.: fins a 50, fins a 100). En acabar de comptar diu un vers que avisa que surt a busca els que s'han amagat (per ex.: "Punto y coma, el que no se escondió se embroma, salgo y salí"). El cercador recorre el lloc. Quan descobreix algun jugador amagar surt corrents en direcció a la "pedra", la toca i crida: "pedra lliure per a..." descobrint la identitat del company trobat. El jugador descobert, a ser possible surt corrents cap a la "pedra" al mateix temps que el qui para a fi de salvar-se. Si hi arriba primer crida "pedra lliure". A més a més, qualsevol jugador pot sortir de l'amagatall abans de ser vist i dirigir-se a la "pedra". Si aconsegueix tocarla abans que el qui para crida "pedra lliure" i se salva.</p>	
--	--	--	--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

								<p>El primer dels jugadors descobert que perd la cursa cap a la "pedra" serà qui parerà a la ronda següent. De tota manera, hi ha un recurs extrem: el darrer dels jugadors sense descobrir i que arribi abans que el qui para a la "pedra" pot cridar: "pedra lliure per a tots els meus companys", alliberant-los tots i havent de tornar a comptar el mateix que ja parava. La escondida acaba de manera arbitrària, quan el grup ho decideix. No hi ha guanyadors ni perdedors.</p>
j263	LA BOLETA	bales (botxes)	Lil Roos	Argentina			bales	<p>Consisteix en ficar la bala en un clot fet a terra. Poden participar-hi dos o més jugadors. Les bales són petites esfers de vidre de mida variable: les més petites, a Argentina s'anomenen "piojos" o "pininas", n'hi ha de mitjanes i les més grosses que s'anomenen "bolones". N'hi ha de semi-transparents, amb coloracions verdes, blaves. A vegades, a l'interior s'hi veu una mena d'ull de gat. També n'hi ha d'opagues, amb predomini del color blanc, anomenades "lecheras". El joc es realitza a qualsevol lloc que tingui el sòl de terra. Es delimita el terreny i es fa el clot (amb els dits, amb un pal, amb una xapa, etc). Els jugadors van</p>

								<p>llençant un a un les seves bales intentant col·locar-les el més aprop possible del clot. El que està més aprop del clot li toca tirar primer a la tirada següent.</p> <p>L'objectiu del joc consisteix en ficar-la al clot i colpejar les dels contraris, es a dir, "cremant-los". Els jugadors "cremats" van sortint del joc fins que només en queda un. Els jugadors "cremats" han de "pagar" al guanyador, generalment, donant-li les bales apostades.</p> <p>Aleshores comença una nova ronda.</p> <p>Hi ha formes especials de llençar la bala (per ex.: posant-la darrere dels dits gros i el del mig).</p> <p>Hi ha frases o versos o cantarelles amb significats especials per al joc. Per exemple: "bolita cola" (invitació a jugar), "hoyo antes de quema", etc.</p>	
j264	ANTÓN PIRULER O	rotllana	Lil Roos	Argentina	>4			<p>Hi pot jugar qualsevol nombre de persones a partir de 4 o 5, si bé és més divertit un grup nombrós.</p> <p>Es tria el qui fa de "Antón Pirulero" amb una cantarella de fer tries.</p> <p>Els jugadors seuen en cercle inclòs "Antón Pirulero". Cada participant, excepte "Antón Pirulero" tria un instrument musical per fer-ne la mímica. "Antón Pirulero" fa girar els braços i de forma imprevista copia la mímica</p>	<p>Partitura i arxius midi de la versió que es jugava a la Garrotxa a: http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/rotllana/j264.htm</p>

								d'un dels jugadors, el qual se n'ha d'adonar immediatament i fer el moviment de "Antón Pirulero". I així successivament. El qui no bada tres cops, paga penyora. Tot això es desenvolupa cantant aquesta cançó: "Antón Antón Antón Pirulero cada cual cada cual atienda su juego y el que no, el que no, una prenda tendrá."	
j265	PATENTE RO	atrapar	Mark Quintin	Filipines	10			Hi na dos equips de 5 jugadors cadascun. Cal que es disposin en una formació tal com s'indica al gràfic. Els cercles amb les barres indiquen les posicions de guàrdia dels membres d'un dels equips (Equip A). Han d'estar amb els braços estirats a tots dos costats. L'altre equip (Equip B) ha d'intntar travessar els guàrdies de l'equip A. L'equip B ha de travessar d'esquerra a dreta sense ser tocat pels guàrdies. Si aconsegueixen de passar entre tots els guàrdies d'esquerra a dreta obtenen un punt. El procés complet es repeteix fins que un membre de l'equip B es agafat o tocat per algun dels guàrdies. Llavors intercanvien posicions: l'equip B està de guàrdia i l'equip A travessa i	Gràfic a: http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/correr/j265.htm

								intenta puntuar.	
j266	AL CASTRE	baldufa	Carlos Velázquez Collado	Valladolid - Espanya			una baldufa/jugador	Cal dibuixar un cercle a terra d'uns 30 cm de diàmetre. Cada jugador llença, sense cap ordre establert, la seva baldufa de manera que piqui dintre el cercle i balli. Si la baldufa no balla, o no pica dintre del cercle, el seu amo l'ha de deixar al centre del cercle (sovint hom la canvia per una de més vella) on pot ser colpejada per les dels altres. Si una baldufa ha estat col·locada dintre el cercle i un altre jugador la fa sortir picant-la amb la seva, pot ser recollida pel seu amo, el qual continua jugant. Si una baldufa queda ballant dintre del cercle pot ser colpejada per les altres fins que surt fora. El joc acaba quan totes les baldufes queden a dintre del cercle (cosa que no passa quasi mai) o fins que els jugadors decideixen plegar.	
j267	AL BALL	baldufa	Carlos Velázquez Collado	Valladolid - Espanya			una baldufa/jugador	Tots els jugadors llencen la baldufa al mateix temps. L'objectiu de cada un és que la seva sigui la darrera en deixar de girar.	
j268	A LA ROTLLANA	baldufa	Carlos Velázquez Collado	Valladolid - Espanya			una baldufa/jugador	Cal dibuixar un cercle a terra d'uns 30 cm de diàmetre. Cada jugador posa una moneda a dins del cercle. Per establir els torns de llançament es juga "al baile" de manera que aquell jugador la baldufa del qual sigui la darrera en deixar de ballar serà el primer en	

								llançar, i així successivament. El primer jugador llença la baldufa intntat que colpegi alguna moneda amb la finalitat que aquesta surti del cercle. Si ho aconsegueix, se la queda. En qualsevol cas, cal que la baldufa balli, ja que en cas contrari el llençament es considera nul i la persona que la va llançar ha d'esperar un o dos torns, depèn, abans de tornar-la a llançar, a més a més de tornar al cercle les monedes que hagués fet sortir en aquest llençament nul. El joc s'acaba quan no queden monedes dintre del cercle.	
j269	BARQUET A, NO T'ENFONS IS!	corda	Rafael Badia i Berga	La Garrotxa - Països Catalans			una corda llarga	Dues persones aguanten la corda pels seus extrems i la fan gronxar d'una banda a l'altra al ritme de la cançó, mentre els altres jugadors, per torn van saltant per damunt de la corda cada vegada que aquesta va o ve. A partir del moment en què es diu "aixeca la corda enlaire", les que fan moure la corda la faran rodar donant voltes completes mentre l'altra persona continua saltant fins que acabi la cançó o fins que s'equivoqui.	Barqueta, no t'enfonsis! ai, nena, no tinguis por! Aixeca la corda (la cama) enlaire que saltaràs millor. Dilluns, dimarts, dimecres, dijous, divendres, dissabte i diumenge.
j270	PEPITO	picar de mans	Lil Roos	Argentina	2			Dos jugadors un de cara a l'altre, piquen les mans amb les del seu company, amb les pròpies, amb les cames o amb altres parts del	Pe - pi - to Pepito Quiere ser capitán de la

								cos, creuant a vegades els braços i saltant, tot plegat al ritme de la cançó.	marina Pepito Quiere ser capitán de un barco inglés Ahora jugaremos al derecho y al revés Ahora jugaremos al derecho y al revés China - japon - media vuelta y pon.
j271	CHIN-CHIN	picar de mans	Lil Roos	Argentina	2			Dos jugadores un de cara a l'altre, piquen les mans amb les del seu company, amb les pròpies, amb les cames o amb altres parts del cos, creuant a vegades els braços i saltant, tot plegat al ritme de la cançó.	Chin chin chin Chin chin mamero oh oh Metí la pata oh oh Pasó una gata miau miau Con su bebé Chiqui chiqui chiqui chi Y un francés Madame mesié Y un inglés Contó hasta diez One two three four five six seven eighth nine ten

j272	AQUEL MANZANO	picar de mans	Lil Roos	Argentina	2			Dos jugadors un de cara a l'altre, piquen les mans amb les del seu company, amb les pròpies, amb les cames o amb altres parts del cos, creuant a vegades els braços i saltant, tot plegat al ritme de la cançó.	Aquel manzano Ya no floreció Será tal vez por su vejez Por eso mi alma se entristeció Al ver que se marchitó Ayer ayer Yo he visto ayer al pasar Que ya no está Aquel manzano amigo de aquel lugar.
j273	LESÚ	picar de mans	Lil Roos	Argentina	2			Dos jugadors un de cara a l'altre, piquen les mans amb les del seu company, amb les pròpies, amb les cames o amb altres parts del cos, creuant a vegades els braços i saltant, tot plegat al ritme de la cançó.	Lesú - lesú Le suplico señorita No me tome la lección Tómela a mis compañeros Que me duele el corazón. Si me río O me muevo Me merezco un pellizcón.
j274	MI HERMANA TUVO UN NIÑO	picar de mans	Lil Roos	Argentina	2			Dos jugadors un de cara a l'altre, piquen les mans amb les del seu company, amb les pròpies, amb les cames o amb altres parts del cos, creuant a vegades els braços	Mi hermana tuvo un hijo La loca lo mató Lo hizo picadillo

								i saltant, tot plegat al ritme de la cançó.	Después se lo comió. Ayer fui a una fiesta Un chico me besó Le di una cachetada Y todo se acabó. Abajo del puente hay una serpiente el que muestra los dientes se lo comerá.
j275	ANA	corda	Lil Roos	Argentina			una corda llarga	Dues persones aguanten la corda pels extrems mentre les altres van saltant per damunt de la corda	Ana Ana Abre la ventana Ana Ana Prende la luz Ana Ana Se toca los zapatos Ana Ana Corta la sogá
j276	CHAPLÍN	corda	Lil Roos	Argentina			una corda llarga	Dues persones aguanten la corda pels extrems mentre les altres van saltant per damunt de la corda	Carlos Chaplín A visitar a la reina de España Primero con un pie, un pie, un pie Segundo con dos pies, dos

									<p>pies, dos pies Tercero con la mano, la mano, la mano. Carlos Chaplín vuelve de España De visitar a la reina de España Primero con un pie, un pie, un pie Segundo con dos pies, dos pies Tercero con la mano, la mano, la mano.</p>
j277	DON PEPE	corda	Lil Roos	Argentina			una corda llarga	Dues persones aguanten la corda pels extrems mentre les altres van saltant per damunt de la corda.	<p>Don Pepe se fue a la China A ver cómo era la China Y vio cómo era la China Palo palito China. Don Pepe se fue al Japón Para ver cómo era el japon Y vio cómo era japon Palo palito</p>

									China Japón. Don Pepe se fue a Bolivia A ver cómo era Bolivia Y vio cómo era Bolivia Palo palito China Japón Bolivia. Don Pepe se fue a ... (Y se repite con distintos países)
j278	DEMANA R POLLASTRE	endevina r	Lira	Kirguizistan					A aquest joc hi poden jugar nois i noies de 10 a 15 anys. S'han de repartir en dos equips i seure uns de cara als altres. Els equips han de triar els seus capitans. Cada capità dóna noms a cada membre del seu equip, tals com "anell daurat", "rosa roja", "bellesa". A l'inici del joc, el capità d'un equip s'acosta al segon capità i demana: "Vinc a buscar pollastres". El segon contesta: "Els meus pollastres estan passejant". El primer: "Xit-Xit!. Ja els he portat". El segon: "Doncs, agafa'ls". Aleshores, el segon capità tapa els ulls a un noi o noia dels que fan de pollastre i crida un membre del seu equip pel nom que ell li havia donat. Aquest li dona un copet al front. Després se'n torna al seu

								lloc. Quan el capità li destapa els ulls, el pollastre ha d'endevinar el noi o noia que li ha tocat el front. Si ho endevina, s'enduu aquest pollastre al seu equip. Si no, es queda on era. Després, el segon capità fa el mateix que havia fet el primer i si no l'endevina també s'haurà de quedar a l'altre equip. I així successivament. Sempre hi ha un equip guanyador.	
j279	TRENCAR LA CADENA	rotllana	Mark Quintin i alumnes	Filipines				Un grup d'un màxim de 10 jugadors es col·loquen en una rotllana. Un d'ells resta dintre el cercle. És el TRENCA-CADENES i intentarà trencar la cadena. Els jugadors de la rotllana s'agafen fortament amb les mans. El joc comença quan el capità de la rotllana fa un senyal al seu company de la dreta o de l'esquerra pessigant-li la mà. Per descomptat, cal fer-ho secretament per tal que el TRENCA-CADENES no sàpiga per on va el pessic. Tots els membres de la rotllana van passant-se el pessic de manera que aquest vagi donant voltes. El TRENCA-CADENES dóna un cop a la mà del membre on creu que hi ha el pessic. Si l'encerta, canvien les posicions, si no, continuen com estaven. El pessic pot donar voltes a la rotllana en un sentit o en l'altre, a gust dels jugadors.	

j280	MARCADORS AMUNT	pilota	Clive	Austràlia				Una persona està davant del grup i xuta la pilota al grup. Aquell que agafa la pilota, surt del grup i la xuta altra cop al grup. Regles: 1.- No fer placatges 2.- No prendre's la pilota 3.- No dir paraulotes 4.- No empènyer-se 5.- Passar-s'ho bé
j281	ULL ESPIA	endevinar	Lucy Degrazia	Austràlia	2 o +			Heu de ser dos o més jugadors per jugar a "eye spy". La persona que comença diu: "Amb el meu ullet estic espiant una cosa que comença per..." i diu una lletra. Ha de pensar en alguna cosa que vegi que comenci per aquesta lletra. Els altres van dient el nom de coses que comencen per aquesta lletra. Quan un endevina la cosa pensada, serà ell qui digui: "Amb el meu ullet estic espiant..."
j282	44	córrer	Rebecca Briody	Austràlia				Teniu una persona que compta fins a 44 a la base, i mentre compta, us heu d'amagar. Si us ve, correu cap a la base i la toqueu. Si no us veu, correu i procureu que el qui para no us toqui. Regles: No amagar-se darrere la base.
j283	EL SEGLE DE LES CACATUES	córrer	Rebecca Briody	Austràlia				N'hi ha dos que paren. La resta es distribueixen en grups. Aleshores els qui paren posen noms als grups, com ara dofins, cacatues, balenes i cavalls. Aleshores, tots

								<p>diuen: "El segle de les cacatues, el segle de les cacatues, que veieu?, què veien?".</p> <p>Llavors, un dels qui paren diu: "Veig pastures verdes i eucaliptus molt alts i..." i anomena un grup. Aquest grup corre cap a un pal, o una paret o un arbre, però si son atrapats, han de quedar-se quietes com un arbre. Només poden estirar els braços i si toquen algú, han d'estar-se drets darrere d'aquesta persona. Si no us atrapen, podeu tornar enrere al lloc on éreu i els qui paren no us poden atrapar.</p> <p>REGLES</p> <p>1.- Quan us toquen, pareu.</p> <p>2.- Feu el que us digui la persona més gran.</p> <p>3.- Quan us toquen, pareu, però no podeu moure els peus.</p>
j284	PAL I PILOTA	pilota	Aaron H-F	Austràlia			un pal i una pilota	<p>Us cal un pal i una pilota. Amb el pal aneu colpejant la pilota de manera que toqui la paret. Serveix qualsevol tipus de paret: de totxos, de fusta, de guix. Podeu colpejar fort o fluix, però si ho feu massa fluix no picarà a la paret.</p>
j285	CACERA DINTRE L'AIGUA	atrapar	Samantha and Jessica	Austràlia	6			<p>El joc es desenvolupa a l'aigua. Calen sis persones. Una d'elles para. Aquesta ha de caçar les altres a l'aigua. Quan atrapa algú, aquest o aquesta ha de sortir. El que queda darrer guanya.</p>
j286	MONOPO	taula	Meera	Austràlia	2-4		tauler, fitxes,	<p>El monopoly juvenil és una versió</p>

	LY JUVENIL						daus.	<p>més fàcil de Monopoly. Hi ha fitxes de quatre colors: vermell, blau, verd i groc. Hi poden jugar un màxim de quatre jugadors. En el joc hi ha diners; 5\$, 4\$, 3\$, 2\$ i 1\$. S'ha de tirar el dau i moure el nombre que heu tret. Si aterreu en una oportunitat, agafeu una carta. Si us quedeu sense diners, perdeu.</p> <p>REGLES:</p> <p>Tothom segueix el seu torn. Heu de fer el que la carta que us toca diu. Si us baralleu, engegareu a rodar el joc.</p>	
j287	CRICKET CONTINU	pilota	Peter Thompson	Austràlia			pilotes i pals	<p>S'han d'agafar dos capitans. Han de ser un noi i una noia. I el vostre mestre ha de fer els equips, però si no hi és, us els feu vosaltres mateixos. Aleshores jugueu al joc. Un jugador llença la pilota al primer colpejador i aquest deixa caure el pal per al següent colpejador i corre cap a l'altre pal. Quan ell o ella torna a la porteria ha aconseguit dues curses. El llançador pot tornar a llançar així que té la pilota i està al lloc de llançament.</p> <p>Les regles:</p> <p>Cada colpejador corre darrere seu per tocar la pilota.</p> <p>Si el colpejador no arriba al primer pal, queda eliminat.</p> <p>Quan la pilota toca la porteria el</p>	

								colpejador queda eliminat. Quan tots els colpejadors estan eliminat, passen a recollir pilotes. El mestre no pot llançar la pilota si no és que els recollidors estiguin en el cercle.	
j288	TOCAR AMB LA PILOTA	pilota	Mark Quintin i alumnes	Filipines			una pilota	<p>Descripció: Hi ha 2 equips de 5 membres cadascun. Es decideix a cara i creu quin equip jugarà .</p> <p>L'equip A juga amb tots els seus membres situats entre 2 membres del grupo B. Aquests 2 intentaran tocar els membres de l'equip A tirant-los la pilota damunt d'ells. Mentre un tira la pilota a l'equip A, l'altre l'agafa i la torna a tirar sobre l'equip A. La pilota va d'una banda a l'altra. Els membres de l'equip A intenten evitar la pilota, per això corren d'una banta a l'altra entre l'equip B.</p> <p>Cada cop que un membre de l'equip A és tocat per la pilota queda eliminat i espera fins que l'esquip sigui "SALVAT" o tots els seus membres eliminats. Si tots els membres de l'equip A són eliminats, llavors toca jugar a l'equip B.</p> <p>Si queda un membre de l'equip A ha d'intentar evitar que el toqui la pilota un nombre de llançaments com a màxim igual al nombre total</p>	

									de membres de l'equip A. En aquest procés els salva. De tota manera, si el toquen, l'equip A és eliminat i toca jugar a l'equip B.
j289	SIMON DIU	atenció	Liliana i Yuseli	EUA					Cal triar un que pari. Aquest es dirà "Simon". Simon es posarà de cara als alumnes, els quals estaran separats i enfront de Simon. Simon dóna una ordre tal com: "Simon diu: -toqueu-vos el nas". Si Simon no diu "Simon diu" abans de l'ordre i un alumne la compleix, aquest queda eliminat. L'objectiu del joc és el d'intentar enxampar els estudiants que no compleixen les ordres.
j290	MAMA, PUC.?	córrer	Darlene i Brenda	EUA					Els alumnes trien una persona perquè pari, que s'anomenarà "Mare". La Mare es col·loca de cara als altres, que estan en una fila horitzontal a uns 7 metres de la Mare. L'objectiu del joc és el d'arribar el primer al lloc on es troba la Mare. El primer de la fila pregunta a la mare si es pot moure. Ha de preguntar si es pot moure a passos de gegant, passos d'infant o altre tipus de passos. Per exemple, si l'alumne pregunta si pot fer 3 salts i la Mare contesta que sí, l'alumne fa tres salts en direcció a la Mare. La mare pot contestar, per exemple: "No pots fer 3 salts, però pots fer-ne 2". Llavors l'alumne en fa dos. El primer d'arribar a la Mare és el

								guanyador i serà Mare a la següent partida.	
j291	QUATRE QUADRATS	pilota	Karina E. i Johanna	EUA			1 pilota	Cal dibuixar a terra un quadrat molt gran, dividit en 4 quadrats iguals. Nomeneu els quadrats A, B, C i D. El joc comença amb un jugador a cada quadrat. Els altres estan en fila fora del quadrat D. El jugador que està situat al quadrat A comença llançant la pilota a un altre quadrat. El que rep la pilota, l'ha d'impulsar cap a un altre quadrat sense aturar-la. El joc continua fins que un deixa caure la pilota, o l'agafa o la pilota toca una línia. Aleshores queda eliminat i entra el següent dels que esperaven a la fila.	
j292	PRESONE R	pilota	Efrin i Adrian	EUA			1 pilota	Calen dos quadrats grans connectats. Els jugadors es divideixen en dos equips. Cada equip està dintre d'un quadrat de cara a l'altre. Un equip comença el joc controlant la pilota. Un dels jugadors agafa la pilota i crida pel seu nom a un de l'altre equip mentre bota la pilota cap al seu camp. Un de l'altre equip ha d'agafar la pilota. Si no l'agafa, el que s'ha anomenat esdevé "presoner". El presoner seu fora del camp. El presoner podrà tornar al joc només si el seu equip crida "presoner", bota la pilota cap al quadrat de l'altre equip i els altres la fallen. L'equip amb més	

								jugadors al final del temps és el guanyador.	
j293	QUATRE CANTONS	córrer	Brian i Luis F.	EUA				Cal dibuixar un rectangle molt gros a terra i numerar cada angle: 1, 2, 3 i 4. Es tria un perquè pari. Aquest se situarà al mig del rectangle amb els ulls tapats. Els alumnes corren cap als diferents angles. El qui para, en un moment donat, diu un nombre (1, 2, 3 o 4). Aquell que està a l'angle anomenat, queda eliminat. El joc continua fins que només en queda un, que serà el qui parará per a la propera partida.	
j294	PILOTA EN SILENCI	pilota	Michael i Christian	EUA			1 pilota	A aquest joc s'hi pot jugar a l'interior o a l'exterior. Si s'hi juga a l'interior, tothom seu en cadires. Una pilota tova es va llençant al voltant de la sala. L'objectiu del joc és que ningú no pot parlar, riure o deixar caure la pilota. Aquell que ho fa, és eliminat. El joc continua fins que s'acaba el temps o no queda ningú.	
j295	NACIÓ	pilota	Hector i Albert	EUA			piota	Es dibuixa un rectangle gran a terra. Es divideix per la meitat. Es reparteixen els alumnes en dos equips. Cada equip se situa en un costat, de cara a l'altre equip. S'hi juga, llençant la pilota a cada un dels altres i tocant-los per dessota de la cintura. El joc dura fins que no queda més que una persona.	
j296	LLENÇOLS	pilota	Victor i Ruben	EUA	eqps de 4		pilotes i llençols	Cada equip de 4 alumnes necessita un llençol vell. Calen	

								algunes pilotes. Una manera de jugar-hi és que cada equip llençi la pilota només mitjançant el llençol. L'altre equip l'ha d'agafar també amb el seu llençol. Si falleu en agafar la pilota, el vostre equip ha perdut. Una altra manera de jugar-hi és amb unes quantes pilotes alhora. Les regles són com les anteriors.	
j297	FUTBOL EN FILA	pilota	Elvis i Grecia	EUA			1 pilota i 4 cons	Assenyaleu dues porteries amb els cons. Dividiu els alumnes en dos equips. Numereu els alumnes. Per exemple, en un equip de 15 es numeren de l'1 al 15. L'altre equip també ha de tenir 15 jugadors numerats de l'1 al 15. Cada equip s'està dret davant la seva porteria. El mestre o un altre alumne diu un nombre i fa córrer la pilota cap al camp. Els jugadors de cada equip que tenen el número que ha dit han d'intentar fer gol a la porteria contrària. Els altres estudiants ho han d'intentar impedir. Cada cop que la pilota entra a la porteria contrària, hom s'apunta un gol. S'hi juga fins que s'acaba el temps.	
j298	GALL CEC	córrer i atrapar	Lil Roos	Argentina	>3			Es fan tries amb una cançó per triar el Gall Cec. Un cop triat, se li tapen els ulls amb un mocador. El Gall Cec ha d'intentar agafar els companys que corren vora d'ell i endevinar la seva identitat. El company atrapat ha de sortir del	

								joc i es continua fins arribar al darrer, que és el guanyador. El primer atrapat pot passar a ser el Gall Cec.	
j299	MARTÍN PESCADOR		Lil Roos	Argentina	>6			Es trien dos companys (Martín Pescador) que estaran en el pont, mitjançant una cançó de fer tries. Els dos triats formen un pont ajuntant les mans a l'alçada dels caps i cada un d'ells tria un gust de gelat en secret. La resta dels companys fan el tren que va passant per dessota del pont al ritme de la cançó. L'últim del tren queda atrapat al pont. Allà li pregunten quin gelat s'estima més (per exemple: de xocolata o de fruita). D'acord amb el que tria es col·locarà darrere del "Martín Pescador" que té aquest gust. I així fins que passen tots. El "Martín Pescador" que tingui més "peixos" és el guanyador. Una variant més divertida, és que en acabar la "pesca" s'estiri per les dues bandes per veure quin srà el grup guanyador.	Martín Pescador me deixarà pasar pasarà la colita quedarà.
j300	LA TORRE EN GURDIA		Pilar Berga	La Garrotxa - Països Catalans				Dos nens o nenes fan el pont agafant-se les mans. La resta van passant per sota el pont agafats de la cintura mentre van cantant repetidament la cançó. En un moment donat els que fan el pont abaixen les mans atrapat un company. Aleshores li pregunten: "La destruiràs o no?" Si diu que sí	Cançó: La torre en guardia la torre en guardia ¿Quién la destruirá?

								es col·locarà darrer un dels companys. Si diu que no, darrere l'altre. El joc continua fins que tots s'han anat situant. Al final es dibuixa una ratlla a terra i cada grup es col·loca a una banda de la ratlla, els que formaven el pont es tornen a agafar les mans i cada grup estirarà amb força cap a la seva banda intentant que els altres traspassin la ratlla. Guanya l'equip que ho aconsegueix.	partitura i arxiu midi a http://xtec.es/~rbadia/divers/j300.html
j301	1 TOC	pre-esportiu	Manuel Bellido	Brasil			1 pilota	Tres o quatre jugadors es passen la pilota entre ells podent tocar-la només un cop. El primer toc és lliure, és a dir, només el primer jugador podrà tocar la pilota més d'un cop abans de passar-la. Després del tercer passi el jugador podrà fer un gol. Si el porter para la pilota dins de l'àrea de futbol-sala (o de l'àrea petita de futbol), o la pilota surt fora, el qui ha xutat, com a càstig, haurà de canviar el lloc amb el porter. Cada tres gols que hagin fet al porter, "mofa" una vegada. Quan aconsegueix tres "mofas" haurà de fer alguna cosa divertida que triaran els altres del grup, com ara cantar una canço, ballar com una ballarina de samba, etc.	
j302	YIRO-YIRO OLI	rotllana	Dimos Fiotakis i Maria Koutsouba	Grècia				Els infants amb aquest poemeta trien el "Manolis". Aleshores s'agafen les mans i fan una rotllana, mentre el Manolis s'està al	

								<p>mig davant d'una cadira. Comencen cantant mentres van corrent al voltant del Manolis. Rodeu tots que al mig hi ha el Manolis mans i cames en fila i tothom s'asseu a terra i el Manolis a la cadireta. Al final de la cançoneta tots els infants s'asseuen d'un saltet. Al mateix temps, el "Manolis" ha de seure a la cadira. Un dels infants intentarà apartar-li la cadira per tal de fer-lo caure. si ho aconsegueix, el "Manolis" ha perdut, però si el "Manolis s'asseu, llavors el qui el volia fer caure serà el "Manolis"</p>	
j303	KIS-KIS	córrer	Igor Medvedev	Kazakhstan				<p>Hi poden jugar molts jugadors, a aquest joc. Els infants en trien un que para. Aquest ha de dir un color i els altres comencen a buscar aquest color on sigui. Si el troben, l'han de tocar. Si un infant no el troba ha d'escapar del qui para, el qual intentarà atrapar-lo.</p>	
J304	MAR PESANT	córrer	Igor Medvedev	Kazakhstan				<p>El qui para diu: "Heavy sea one, Heavy sea two, Heavy sea three, Sea figure has freeze" i tots els infants s'han de quedar parats. Si un es mou i el qui para ho veu aquest serà qui pari.</p>	
j305	FIGURES	baldifa	Humberto Gomes	Colòmbia			baldufes	<p>Prova reina de la baldufa és la traça i habilitat dels esportistes amb la baldufa. Només es fa</p>	

								servir la baldufa i la corda, els participants realitzen infinitat de figures que ells mateixos registren per al seu coneixement, com ara: "Pico al Aire", "Trompo en uña", "La bandeja", "El ascensor", "El Columpio", "El látigo", "El maletín", "La retroexcavadora", "La asprilla", "El perrito", "El crucifijo", "El calculador", entre altres. La puntuació es dona de 1 a 10. Per a obtenir 10 punts, el jugador en els tres minuts de què disposa no pot cometre cap error ni repetir figures.	
j306	BARRETES D'ENCENS		Sylvia Li	Taiwan	2 0 +		encens, paper, moneda, tassa	Objectiu del joc: Aquell que no permeti que la moneda caigui al fons de la tassa guanya. Com jugar: Enganxeu amb una cinta adhesiva un tros de paper o de roba damunt d'una tassa. Poseu una moneda al centre del paper (imatge 1). Dues perones, per torns, fan un foradet en el paper, al voltant de la moneda, amb un llumí d'encens (imatge 2). Aquell que deixa que la seva moneda caigui al fons de la tassa perd (imatge 3).	Les imatges es poden trobar a http://xtec.es/~rbadia/jocs/interior/j306.html
j307	CARRER	baldufa	Humberto Gomes	Colòmbia	parelles		baldufes	Es tracta de pegar una baldufa tiradora a una de sofridora. Es fa per parelles. Es decideix qui comença tirant cada jugador a picar el del contrincant. Si el toquen tots dos, es repeteix fins	

								que un falla. Per als grans la distància és de 50 metres per a cada un dels jugadors, o sigui, que el total de la distància és de 100 metres. Un tira cap a una banda i l'altre cap a la contrària. Per als grans es donen 5 minuts perquè faci el màxim recorregut. Per tal d'obtenir els 10 punts s'ha de fer el recorregut en el ^a temps establert.	
j308	RAYUELA	baldufa	Humberto Gomes	Colòmbia			badufes	Es tracta de fer sortir la baldufa d'un cercle de 1,50 metres de diàmetre. Cada jugador pot tirar tres vegades. Si fa sortir una baldufa a la primera tirada té 6 punts i 4 per a les dues següents. També es fa per parelles sortejant la sortida. La suma de les tres modalitats li dona el total de punts per a la classificació.	
j309	ATRAPA'L S!	córrer	Teplov Fjodor i Igor Medvedev	Kazakhstan				És un joc molt interessant. Hi poden jugar molts infants. Estan drets en una rotllana i comencen a contar per triar qui para. Quan s'ha acabat de contar toTs es posen a córrer i el qui para els ha d'atrapar. El darrer en ser atrapat serà qui pari el proper cop.	
j310	CACERA D'OUS	familiar	Ryan	EUA			ous de Pasqua amb sorpresa	Cada any, per Pasqua, la meua família celebra una Cacera d'Ous de Pasqua a casa dels meus avis. Els meus cosins i jo busquem els ous i els posem en els nostres cistells. Els ous són a l'herba, als arbres, als arbustos. Els meus cosins i jo correm per aconseguir	

								<p>tants ous com sigui possible. Quan s'ha acabat la cacera obrim els ous i mirem què hi ha a dins. Alguns tenen monedes, però la majoria tenen caramels. M'agrada la Cadera d'Ous de Pasqua. Espero que quan jo tingui quaranta-cinc anys la meva àvia encara faci la Cacera d'Ous, ja que llavors és probable que necessiti diners.</p>	
j311	DAMES	tauler	Christopher A.DeRites	EUA	2		tauler + 24 fitxes	<p>L'objectiu del joc consisteix en bloquejar o capturar totes les fitxes de l'altre jugador. Hi ha dos jugadors i s'hi juga en un tauler de 64 caselles. Cada persona té 12 fitxes. Un les té de color fosc i l'altre de color clar. Les fitxes es col·loquen damunt del tauler en tres files a les caselles fosques, davant vostre i davant de l'altre jugador. Podeu moure-les endavant i en diagonal cap a una casella fosca. Podeu saltar per damunt d'una fitxa de l'altre jugador i capturar-la. Quan una fitxa arriba al territori de l'altre jugador esdevé una dama. Aleshores es pot moure endavant i endarrere. El joc s'acaba quan un ha capturat totes les fitxes de l'altre jugador, o bé que ja no es pot moure. A Anglaterra aquest joc s'anomena "draughts". S'hi jugava a l'antic Egipte. Les</p>	

								Dames no aparegueren fins allà al 1200, probablement al sud de França.
j312	JOD DE L'OCA	tauler	Rafael Badia	Països Catalans	>2		tauler, daus i fitxes	<p>S'hi juga en un tauler format per una espiral composta per 63 caselles numerades. Cada casella té un dibuix. La fitxa de cada jugador va avançant segons la numeració obtinguda pel dau, que van tirant per torns. Depenent de la casella on vagi a parar cada vegada, avançarà, recularà o quedarà alguna jugada sense poder-se moure. Guanya el jugador que arriba primer a la casella 63. Si sobren punts es reculen d'aquesta casella.</p> <p>Caselles especials: Oca (caselles 1, 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59 i 63): Es va a l'oca següent i es torna a tirar el dau. Pont (caselles 6 i 12): Es va a l'altre pont i es torna a tirar el dau. Daus (caselles 26 i 53): Es va a l'altra casella amb daus i es torna a tirar el dau. Posada (casella 19): Una jugada sense moure's. Pou (casella 31): Dues jugades sense moure's Presó (casella 52): Tres jugades sense moure's Mort (casella 58): Tornar a la casella 1.</p>

j313	MANS DAMUNT LA TAULA	interior	Teplov Fjodor i Igor Medvedev	Kazakhstan			1 moneda	Tots els jugadors seuen al voltant de la taula. El qui para seu en un costat de la taula. Aquest passa una moneda a un dels jugadors. Els jugadors es van passant la moneda per dessota de la taula. De sobte, el qui para diu: "Mans sobre la taula!" Tots els jugadors han de posar les mans planes damunt la taula. El qui té la moneda també. El qui para ha d'endevinar qui la té (pel so de la moneda). Quan el qui para diu: "aixequeu les mans" tots ho fan. Si el qui para no ho ha endevinat, el joc continua. Si ho ha endevinat, el qui té la moneda para.
J314	SORRY	tauler	Autumn Dilley	EUA			tauler, fitxes i cartes	Cada persona té quatre fitxes. Les col·loca al cercle de sortida. Es barregen les cartes. A partir d'aquí comença la diversió. El primer jugador ha d'agafar una carta. Si li surt una carta amb un 1 o un 2, una de les seves fitxes entra en joc. L'objectiu del joc és de tenir les 4 fitxes al voltant del tauler. Si aneu a parar a un triangle amb una línia connectada a ell, podeu desplaçar-vos fins al seu final. Però si aneu a un triangle que es del vostre color no us podeu moure. Si un altre va a parar a la mateixa casella que vosaltres, us pot fer saltar de reculada cap al principi.
j315	A LES	atrapar	Nicholas Popa	EUA	4			S'hi juga apagant els llums. Calen

	FOSQUES							quatre persones per jugar-hi. Dos en un costat i dos a l'altre. Els que estan al lloc contrari a l'interruptor del llum, hn d'intentar encendre el llum. Els que són a la banda de l'interruptor han d'intentar agafar els de l'altra banda.	
j316	CURSA DE RELLEUS	córrer	Colin	EUA				<p>Un dels jocs que m'agraden són les curses de relleus. En una cursa de relleus normal, la gent està distribuïda en uns quants equips d'igual nombre de membres. El primer corredor de cada equip corre una distància i després torna, toca la mà del següent i s'asseu. La resta de jugadors de cada equip fan el mateix. El primer equip que té tots els jugadors asseguts, és el guanyador.</p> <p>Hi ha altres classes de curses de relleus. Una de particular és la de les galledes d'aigua. La nostra classe hi juga contra l'altra classe a l dia de camp anual de la nostra escola. La primera persona de cada equip omple una tassa amb aigua d'una galleda i corre cap a una altra galleda on la buida i després torna cap al final de la fila. Després d'un determinat temps, es mesura la quantitat d'aigua recollida per cada equip. Guanya qui n'ha transportat més.</p>	

								M'agrada aquest joc perquè és divertit i excitant. A mesura que transcorre el joc, l'animació de la gent va en augment.	
j317	CAÇADORS	pilota	Teplov Fjodor	Kazakhstan			3 pilotes petites	<p>Els jugadors van corren damunt d'una plataforma. Tres caçadors estan en llocs diferents. Cada un dels caçadors té una pilota petita. El qui dirigeix el joc diu "Quiets" i tots s'aturen. Els caçadors tiren les pilotes a algun dels jugadors. Els "morts" esdevenen caçadors.</p> <p>Els jugadors poden esquivar les pilotes però no es poden moure. Si un es mou després que hom ha dit "Quiets!" para.</p>	
j318	AGUANTAR L'EQUILIBRI		Teplov Fjodor	Kazakhstan	2			<p>Dos jugadors estan cara a cara amb els palmells contra els palmells del contrari. Les cames han d'estar flexionades. Quan hom compta: "1, 2, 3" comença el joc. Ells mouen les mans suaument i empenyen l'oponent amb els palmells, intentant obligar-lo a moure's del lloc. Quan un se surt del lloc, l'altre guanya.</p>	
j319	FLETXES NETES	neu - punteria	Teplov Fjodor	Kazakhstan				<p>Es dibuixen cercles de 50 cm de diàmetre en una fusta. Davant de cada cercle hi ha un jugador (en total 5 o 6). Els jugadors fan boles de neu i les tiren a dintre del cercle. El primer que tapa el cercle guanya.</p>	
j320	PEIX, ANIMAL,	llenguatge	Teplov Fjodor	Kazakhstan				<p>Tots els jugadors estan en cercle. El qui para s'acosta al cercla i diu</p>	

	OCELL							"peix, animal o ocell" i el jugador que ha estat cridat ha de dir el nom d'un animal que visqui en aquell entorn mentre ell s'acosta. De cop s'atura i diu una d'aquestes paraules. Si el jugador no diu l'animal, para i a més ha de ballar o dir una poesia.	
j321	ALAMAN-BAIGA	córrer a cavall	Rasulov Shavkat	Kazakhstan				És una cursa de cavalls de 25-100 km amb obstacles. Pel camí hom pot trobar: el riu, que haurà de ser vorejat, les ondulacions, que caldrà superar ràpidament i amb traça. La victòria en aquesta competició està lligada amb la resistència, la ingenuïtat i l'esportivitat.	
j322	XAL	rotllana	Kate Verbitska i Natali Greshuxina	Ucraïna			un mocador, bufanda.	Hi poden jugar molts infants. Primer es tria un que és el cap. Aleshores els altres s'asseuen al voltant d'un pedra i tanquen els ulls. El cap va caminant darrere d'ells. En un moment donat, deixa anar el mocador darrere d'un i arrenca a córrer. El que té el mocador intenta atrapar-lo. Si ho aconsegueix, para, si no torna a seure al mateix lloc. Quan jugo a aquest joc i sóc el cap, ho sóc fins al final, perquè corro molt bé. Però m'agrada molt aquest joc perquè ho passo molt bé i és interessant.	
J323	CADIRES VOLADOR		Teplov Fjodor	Kazakhstan				Els jugadors seuen a les "cadires que volen a l'espai" i sense	

	ES A L'ESPAI							aixecar-se'm han d'agafar totes les coses que hi ha al seu voltant a una distància d'un metre, aproximadament. Guanya el que agafa totes les coses abans que els altres.	
j324	ABC	llenguatge	Heather	EUA	2 o +			El joc de l'ABC era el meu preferit quan jo era petit. És un joc per a 2 o més persones. S'hi juga quan es fa un viatge llarg i es va per una carretera amb molts senyals. Es mira els senyals y es busca per lletres en ordre alfabètic. Podeu fer servir nombres, també, en ordre ascendent. Com podeu veure, és un joc per jugar en el cotxe. Però no podeu mirar al cotxe per trobar coses amb les lletres.	
j325	TREPITJARR	rotllana	John Dunne	Irlanda				Tots estan fent rotllana. L'objectiu és de trepitjar el peu dels altres, però només quan et toca. Quan un altre intenta trepitjar-te, has d'intentar esquivar-ho movent només una cama. Si et trepitja quedés eliminat. Guanya el que no s'ha deixat trepitjar.	
j326	COCODRILL-COCODRILL		John Dunne	Irlanda	4-5			A aquest joc hi poden jugar quatre o cinc. Un para i els altres diuen: "Cocodril, cocodril, podem travessar el pont daurat?" i el qui para diu "Només si porteu el color verd", etc. etc. Si portes alguna peça amb aquest color pots avançar un pas. Quan un arriba fins al qui para, para ell.	

j327	QUEENIE-I-O	pilota	John Dunne	Irlanda			una pilota de tennis	El qui para té una pilota de tennis. Es gira i la llença endarrere seu. Els altres intenten agafar-la i si un ho aconsegueix crida: "Atrapada!" i ara para ell. Però si no l'atrapa ningú, algú la recull i se l'amaga a l'esquena. Els altres també es posen la mà a l'esquena i el qui para ha d'endevinar qui la té. Si ho endevina, continua parant ell; si no, para el qui la té	
j328	HEY PRESTO		John Dunne	Irlanda				El qui para diu: "Un, dos, tres, hey, presto!" Tots es queden quiets en una postura i el qui aguanta més estona, para	
J329	LLETRA VERMELL A	córrer	John Dunne	Irlanda				Hi poden jugar tants com vulguin a aquest joc. El qui para comença dient: "La Lletra Vermella és la A" (o qualsevol lletra de l'abecedari). Si el teu nom conté altres lletres que no siguin la A et pots moure. Si hi ha una lletra duplicada pots avançar dos passos i així successivament. El guanyador és el primer que arriba fins on hi ha el qui para.	
j330	NEGRE MÀGIC	córrer	John Dunne	Irlanda				Tots seiem a terra en una fila amb les mans als genolls. El qui para ens va tocant les mans tot dient: "Negre, negre, negre... màgic!". Quan diu màgic!" corre. El qui ha estat tocat quan ha dit "màgic" crida: "Atura't!" Llavors s'aixeca i va caminant de quatre grapes fent tants passos com té el seu nom i cognom. Si atrapa al qui para,	

								para ell, si no, continua parant el mateix d'abans.	
j331	QUINA HORA ÉS, SENYOR LLOP?	córrer	John Dunne	Irlanda				A aquest joc hi poden jugar tants jugadors com vulguin. N'hi ha un que para i és el LLOP. Els jugadors estan al voltant del llop, a uns 5 metres de distància i van preguntant: "Senyor Llop, quina hora és?" I el Llop contesta: "Hora d'esmorzar, hora de dinar..." Quan diu: "Hora de sopar" els empaita intentant atrapar-los. Si n'atrapa algún, aquest para.	
j332	QUE ET PICO!	animació	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya	parelles			Amb dinamisme i canviant cada pocs segons es proposen les següents activitats que el poden fer per parelles o bé tots contra tots: - Picar-se als genolls: picar l'altre i evitar ser tocat. - Trepitjar-se suaument uns a altres evitant de ser trepitjats. - Tocar-se el cap de l'altre evitant que toquin el propi.	
j333	TACA	córrer	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya	parelles	>10		Per parelles un empaita l'altre. Si el perseguit es queda immòbil adoptant la postura d'una figura, l'altre l'ha d'imitar, però només la pot mantenir fins que el perseguidor compta fins a cinc. Aleshores ha de sortir corrent antra vegada. Si un atrapa l'altra, s'intercanvien els papers.	
j334	LA TROBADA	córrer	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya		>7		Dos jugadors, col·locats en extrems separats del recinte, intenten trobar-se i agafar-se les	

									mans. La resta intentaran impedir-ho col·locant-se davant d'ells, pero no s'hi val a agafar-los.	
j335	EL CAVALLE T	animació	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya	gran grup	6-10			Els participants es col·loquen en cercle, de quatre grapes: són els "cavallets". També hi ha diversos genets, quasi la meitat que cavalls. Un dels genets, triat prèviament, situat lluny s'acosta i intenta muntar en un cavall lliure. Els genets ho impedeixen pujant-hi abans que ell. El responsable de que el genet pugui muntar en un cavall (el que hi és més a prop) el reemplaça. Es canvien els papers.	
j336	DAMUNT LA BARRA	equilibri	Teplov Fjodor i Medvedev Igor	Kazakhstan	14		una barra llarga i un suport	Una barra llarga ha d'estar a una alçada de 30-40 cm. Dos equips de 7 jugadors cada un estan damunt la barra, un a cada costat. A un senyal del qui dirigeix el joc, els dos equips avancen damunt la barra. Es tracta d'empènyer-se uns als altres per tal de fer-los caure a terra. Guanya l'equip que aconsegueix arribar a l'altra banda.		
j337	LA BOMBA	pilota	Ysgol Llanddulas	País de Gal·les				Es tria un dels jugadors perquè pari. Aquest tira la pilota a algú i així successivament, mentre hom va comptant; 1, 2, 3, 4, 5, et fins a 10. Aquell qui té la pilota quan s'arriba al número 10, queda eliminat perquè la bomba ha explotat. Si la pilota és a l'aire, queda eliminat el qui l'ha tirada. La pilota s'ha de tirar a l'alçada del pit. S'ha	Vg també BOMBA!, de Valladolid i LA BOMBA, fde Paraguai	

								d'agafar la pilota. El joc continua fins que només queda un jugador.	
j338	MEMORY	cartes	Margaret	EUA	2-4		cartes	El Memory té 72 cartes amb dibuixos. Hi poden jugar de 2 a 4 jugadors. Per jugar-hi cal col·locar les cartes en fila o repartides. Aleshores, gires dues cartes. Si fas una parella, tornes a jugar. Si no, passa el torn a un company. El qui aconsegueix més parelles guanya.	
j339	PUNTS	taula	Kimberly Schwabe	EUA	2 o +		paper i llapis	Primer cal confeccionar-se el tauler. Es dibuixa una quadrícula de punts. Comenceu amb una de 10 per 10, però també la podeu fer més gran o més petita (per exemple de 8 x 8 o de 12 x 12). Hi juguen 2 o més jugadors per torns rotatoris. Quan et toca, uneixes dos punts qualssevol del tauler mitjançant una línia vertical o horitzontal, però mai en diagonal. La línia que traces pot ser independent o bé unir-se amb una altra d'anterior o amb la d'algú altre. Si la teva línia completa un rectangle, hi poses les teves inicials i tornes a jugar. S'hi pot jugar durant un temps establert prèviament o bé fins que el tauler és ple. L'únic que es necessita per jugar és paper i llapis. Aquest joc és una bona manera de passar el temps quan es va en cotxe o mentre s'espera en un	

								restaurant. Guanya el que ha tancat més rectangles.	
j340	LLANÇAMENT D'ANELLS	punteria	Teplov Fjodor i Medvedev Igor	Kazakhstan	2-15		5 anelles/jugador i pals	Cada jugador té 5 anelles. Els jugadors han d'enfilat les anelles en uns pals des de 4-5 metres. Les primeres dues anelles són de prova, però les 3 següents ja compten. Les anelles poden ser de ferro o de plàstic. El seu diàmetre va de 12 a 30 cm.	
j341	LLANÇAMENT DE SACS	punteria	Teplov Fjodor i Medvedev Igor	Kazakhstan			5 sacs plens de sorra	Calen 5 sacs plens d'algun material pesant, com ara sorra. Els jugadors han de llançar els sacs damunt d'una petita taula de manera que no caiguin a terra. Hi poden jugar entre 2 i 5 equips. Guanya l'equip al qual li han caigut menys sacs.	
j342	BALES CÈLTiques	bales	Colin Lavelle	País de Gal·les	2-4 o 4-8		bales	Regles: Si voleu podeu triar si jugueu individualment o per parelles. Cal buscar un clot o qualsevol altre forat de terra. Es dibuixen dos cercles al voltant del forat: un de 30 cm de diàmetre (VERMELL) i un d'un metre (GROC). Després es traça una línia de sortida a uns 6 metres lluny del forat. Es decideix l'ordre en què jugaran els participants. Cada jugador té una bala. Per torns llançaran la bala apuntant al cercle central. Han d'usar la tècnica oficial apuntant els nusos dels dits a	

							terra. Si un la tira dintre el cercle de 30 cm (vermell) pot tirar-la al forat si no n'hi ha cap més al centre del cercle, però si n'hi ha una, ha d'intentar fer-la sortir tocant-la amb la seva. Si ho aconsegueix, s'apunta un punt i la seva bala es posa al forat. Els altres han d'intentar ara fer sortir la seva. Si no la toquen el que ha marcat té dret a un altre llançament. - S'hi juga a l'aire lliure. - Hi poden jugar de 2 a 4 jugadors si juguen individualment, i de 4 a 8 si juguen per parelles. - Guanya el primer jugador (o la primera parella) que obté 6 punts.	
j343	T'HAS MENJAT EL GOS MORT	llenguatge	Pedro Pablo Rodriguez i Julieta I. Rovi	Panamà	2 o més		Un dels infants tria un número del 0 al 9 i el diu en veu alta i afegeix: "Aquell que digui aquest número s'ha menjat el gos mort!" Els infants van comptant en veu alta per torns recordant-se que s'han de saltar el número triat. Per exemple, si el número és el 4, en comptar en veu alta s'han de saltar el 4, el 14, el 24, etc. El que se n'oblida i diu el número triat perd i els altres li diuen: "T'has menjat el gos mort!". Hi poden jugar 2 o més infants i és molt efectiu perquè practiquin amb els comptes.	

j344	LA VELLA KUTSIA	atrapar	Natalia Grechuhina, alumna i Irina Melnik, profess	Ucraïna				Es tapen els ulls a un company y se li fa donar unes voltes. Els altres comencen a picar de mans tots junts. El que duu els ulls tapats ha d'agafar al qui té més a prop. Aleshores els altres del voltant el criden. El nom del primer que sigui agafat serà "Vella Kutsia".	Versió ucraïnesa de LA GALLINA CEGA
j345	JUNGLE - JINGLE	rotllana	Lilia Rozsupchuk i Irina Melnik	Ucraïna				Els infants agafats de les mans formen una rotllana i van cantant mentre van voltant. Jungle va corrent al voltant del cercle i quan s'acaba la cançó Jungle es posa a la rotllana i un altre farà de Jungle - Jingle.	Jungle - Jingle is flying, High one leg rises, Beat, beat left leg heat It the green meadow - Take one leg else.
j346	AIXECA LA MÀ	rotllana - coordina c	Sylvia Li	Taiwan	>5			Objectiu del joc: Respondre ràpidament i amb precisió les ordres. Com s'hi juga: Els jugadors seuen en cercle. Es tria un noi o noia perquè pari. Va caminant al voltant del cercle i s'atura davant d'un jugador. Senyala el jugador i li diu: "Alça la mà". Però la persona assenyalada no aixecarà la mà. Això ho faran els dos que estan a la seva dreta i esquerra: el qui seu a la dreta, aixeca la mà esquerra i el qui seu a l'esquerra, aixecarà la dreta. Si algú s'equivoca, para. El qui ha parat més de tres vegades té una	

								penalització (per exemple, cantar una cançó, explicar un conte...)	
j347	ESTIRAR	força	Teplov Fjodor i Medvedev Igor	Kazakhstan				<p>Hi poden participar molts nois i noies. Els jugadors es reparteixen en parelles, tenint compte que les parelles estiguin igualades de força. Cal aparellar nois amb nois i noies amb noies.</p> <p>Es dibuixa una línia llarga. Les parelles se situen un a cada banda de la línia formant dos equips. Al primer senyal, cada jugador agafa les mans del seu contrincant. Al segon, cada jugador intentarà que el seu contrincant travessi la ratlla cap al seu costat.</p> <p>Aquell que posi els dos peus a l'altra banda perd, i el qui guanya pot ajudar un amic de la seva banda agafant-lo de la cintura i intentant estirar el contrari.</p> <p>Guanya l'equip que ha aconseguit estirar més jugadors de l'altre equip cap al seu costat.</p>	
j348	DIÀVOLO (CHER-LING)	joguina	Sylvia Li	Taiwan			joguina	<p>El Cher-Ling és una juguina de plàstic o de fusta que consisteix en dues rodets unides per un cilindre. Les rodets són buides i tenen foradets a la seva superfície</p> <p>Com s'hi juga: Es col·loca el Cher-Ling al mig de la corda i s'agafa un pal amb cada</p>	<p>fotografies a la pàgina http://www.xtec/~rbadia/jocs/joguina/j348.html</p>

								<p>mà. Cal moure els pals amunt i avall per tal de fer rodar el Cher-Ling per la corda, entre els dos pals. El Cher-Ling farà un bonic zumzeig quan rodi gràcies als foradets de la superfície.</p> <p>Un jugador hàbil pot llençar el Cher-Ling cap amunt i entomar-lo altra vegada amb la corda.</p>	
j349	ESPIO AMB ELS MEUS ULLETS	interior - llenguatg	Champa, Chulanie i Ilsa	Sri Lanka				<p>Lloc: A l'aula.</p> <p>Objectiu: Desenvolupar les estructures del llenguatge fent preguntes.</p> <p>Com s'hi juga: Un alumne ha de pensar un objecte de la classe. N'escriu la primera lletra a la pissarra. Els companys han d'endevinar l'objecte fent preguntes com ara: De quin color és? Es pot beure? On és? Qui el pot fer servir? etc.</p>	
j350	TOCAR L'OMBRA	córrer	Allan Burgoyne	Escòcia				<p>Per jugar a aquest joc cal que faci sol. N'hi ha un que para. La idea del joc és que el qui para ha d'anar a caçar les ombres de tots els altres jugadors. Si un es col·loca a l'ombra d'un altre, para. Si un es posa a l'ombra d'alguna cosa, per exemple d'un edifici, on no se li vegi l'ombra, està segur.</p> <p>Un bon lloc per jugar-hi és el pati de l'escola.</p>	
j351	PEEVER	dibuixat a terra	William Crainey	Escòcia			una llauna vella o pedra plana	<p>Primer cal dibuixar amb guix, quadrats a terra. Això serà el que anomenarem un llit. Els quadrats</p>	

								estaran numerats. Hom empeny el "Peever" (una llauna vella o una pedra plana) pel llit amb el peu. Cal empènyer-lo al quadrat número 1, després al 2, etc. Cal saltar pel llit sense tocar cap ratlla i esquivant sempre el quadrat amb el peever. El guanyador del joc és el qui aconsegueix el màxim nombre de quadrats sense tocar cap línia. Va bé que el terra sigui pla, per jugar a Peever.	
j352	THE FARMER WANTS A WIFE	rotllana	Amanda Dewer	Escòcia				Els infants estan en cercle agafats de les mans. Se'n tria un que pari al centre de la rotllana, mentre els altres van donant voltes, tot cantant. Quan acaba la cançó, la persona que para tria un company i s'intercanvien els llocs i la cançó torna a començar.	
j353	PARETS	córrer i atrapar	Siobhan Houston	Escòcia				Un para. Els altres han d'anar d'una paret a una altra sense ser atrapats. No val tornar enrere cap a la paret d'on s'ha sortit. El qui és atrapat, para. S'hi juga en un espai obert amb algunes parets.	
j354	CORDES XINESES	saltar a corda	Sean Brady	Escòcia				Us cal una corda i tres jugadors o més. Dues persones aguanten la corda pels extrems. La fan rodar. La tercera persona salta al mig de la corda mentre aquesta roda. L'objectiu del joc és de mantenir-se saltant sense entrebancar-se.	The big ship sails on the alley alley oh! The alley, alley Oh! The alley, alley Oh! The big ship

								El millor lloc és una superfície llisa.	<p>sails on the alley, alley oh! On the last day of September.</p> <p>Fudge, fudge, tell the judge Someone s having a baby. Someone s going crazy! 5...10... 15...20 etc.</p> <p>The wind, the wind blows high Out pops.....whoever from the sky, She are handsome , she are pretty She is the one from the Golden City. Tell, tell your lover s name..... True, false, true, false.....etc.</p>
j355	FUTBOL	pilota	Craig Ferrie	Escòcia	10-22	9-12	2 porteries i una pilota	Hom fa un gol quan aconsegueix fer entrar la pilota a la porteria de	NOTA: En acabar el

								l'equip contrari. Quan un dels equips ha fet 3 gols, han guanyat. Aleshores es poden triar nous equips i tornar a començar. S'hi pot jugar al pati, al gimnas, damunt l'herba... Quan un equip guanya, pot cridar o cantar "We are the Champions".	partit, a la Garrotxa cantàvem: "Hem guanyat una copa de conyac" o "Hem perdut una copa de vermut", segons si havíem guanyat o perdut. En castellà he sentit cantar als guanyadors: "Hemos ganao la copa de Bilbao"
j356	THE WIND	saltar a corda	Leigh Anne Forrester	Escòcia	>3		una cuerda larga	Dues persones aguanten la corda pels extrems tot fent-la rodar i una salta al mig de la corda mentre es canta la cançó.	The wind, the wind, The wind blows high. Out pops Michelle from the sky. She is handsome, she is pretty, She is the girl from the golden city. Tell, tell your lover s name.
J357	LA		Kirsty Miller	Escòcia			herba, fulles.	Aquest joc ens el vam inventar els	

	FÀBRICA DOING-DOING						ampolles plàst.	<p>meus amics i jo. És un joc per a dos equips: Els Doing Doings són els bons i els Ding Dongs, els dolents.</p> <p>Els Ding Dongs ens han de robar les pocions màgiques per tal de no morir. Nosaltres hem de recuperar les pocions, o ells s'apropiaran de la fàbrica Doing Doing. El joc es pot interrompre quan s'acaba l'hora d'esbarjo per continuar-lo a la següent i s'acaba quan ja no queden més ampolles de plàstic.</p> <p>Per fer les pocions es necessita herba, fulles, pedres, flors, fang. Tot això es fica en ampolles de plàstic amb aigua.</p> <p>S'hi pot jugar a qualsevol lloc.</p>	
j358	JOC DE COLORS	animació	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya	gran grup	6-12		<p>Els jugadors es desplacen lliurement, l'animador anuncia un o diversos colors i els participants s'afanyen a anar a tocar els companys que portin una peça d'aquests colors. De tant en tant, es canvien els colors.</p>	
j359	EVITAR LA SERP	animació	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya	gran grup	6-12	una corda de 3-4 m.	<p>Un jugador porta la corda, la "serp", que belluga amb moviments ràpids de la mà. Els altres intenten trepitjar-la i si algun ho aconsegueix, dirigeix el joc. Si algun és tocat per la serp continua jugant, però ha de posar-se la mà a la part del cos tocada.</p>	

j360	GUINEUS- CONILL	animació - córrer	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya	gran grup	>6		Es reparteixen en grups de tres. A cada grup hi ha dues guineus i un conill. Les guineus empaiten el conill. Aquella que el toca, es canvia per ell. VARIANT: Una tercera part de la classe són conills i els altres dos terços, guineus. Totes les guineus empaiten a tots els conills.
j361	FRED O CALENT	amagar i buscar	Lydia Barreto	Puerto Rico				Els infants trien un objecte. Fan marxar un dels participants lluny de l'àrea de joc, de manera que no vegi on amaguen aquell objecte. Un cop amagat criden al qui l'ha de buscar. Si s'hi acosta, li criden: "fred" si és lluny de l'amagatall. Si s'hi acosta més, li criden: "calent". A vegades està a una distància intermèdia i li diuen: "tebi, tebi, tebi". Quan és molt a prop, li criden: "Et cremes, et cremes" fins que, quan troba l'objecte, li diuen "T'has cremat". Aleshores ell tria un altre objecte a la vista de tots i envia el qui ell triï pe tal de repetir el joc.
j362	CURSA DE SACS	córrer	Lydia Barreto	Puerto Rico			1 sac/participant	Els jugadors es fiquen dintre d'un sac fins a la cintura. Es posen en fila darrere d'una línia i quan hom crida: "Sortiu!" tots surten en cursa cap a una meta establerta prèviament. El primer que arribi a la meta és el guanyador.
j363	EL CARRETÓ	córrer	Lydia Barreto	Puerto Rico				Hom dibuixa dues línies paral·leles a una distància de 40-50 m.

								<p>Darrere d'una d'aquestes línies es col·loquen els participants en parelles. Un de cada parella es col·loca d'esquena al seu company. Posa les mans a terra. el company l'aixeca agafant-li els peus fins a col·locar-se'ls a l'alçada de la cintura. D'aquesta manera formen els carretons. A un senyal comencen a córrer cap a l'altra línia. La primera parella que arriba a la meta, guanya la cursa. De vegades, per tal de fer el carretó es col·loquen de cara. Diuen que d'aquesta manera encara és més divertit.</p>
j364	SHOOT OUT	pilota	Colin Lavelle	País de Gal·les			1 pilota	<p>Es reparteixen els jugadors en dos equips, A i B. Es marquen dos rectangles contigus d'uns 2/3 de la mida d'un camp de netball. Quan hom toca el xiulet, els dos equips corren en el seu camp. L'equip A comença tenint la pilota i procurant que l'equip B no vegi qui la té. El qui la té pot passar-la a altres jugadores del seu equip. Quan sona el xiulet, els dos equips s'aturen. Aleshores, aquell qui té la pilota intentarà tocar algú de l'equip B entre el genoll i el turmell. Si ho aconsegueix, aquest jugador queda eliminat i el joc torna a començar però viceversa. Si falla, els jugadors de l'equip B agafen la pilota i continua el joc, però també</p>

								viceversa. Guanya l'equip a qui encara queda algun jugador.	
j365	DUNDI BIYO	punteria	Milan Gurung	Nepal			2 pals especials	<p>Calen dos pals rectes: el principal d'uns 60-70 cm i un altre d'uns 15 cm, amb els dos extrems punxeguts. Hi poden jugar dos o més jugadors en un espai obert.</p> <p>Es decideix qui comença llançant el pal petit. Aquell qui el llença més lluny comença. Es fa un foradet a terra i s'hi col·loca el pal petit de punta.</p> <p>El qui comença llença el pal petit des del forat on està col·locat, amb l'ajut del pal gros. Els altres jugadors correran i intentaran agafar el pal petit a l'aire abans no caigui a terra. Si algú l'agafa, el primer jugador queda eliminat. Però si el pal cau a terra, torna a tirar el mateix jugador. Aquest, aleshores, tira a l'aire el pal petit pel seu extrem punxegut i el llença lluny amb el pal gros.</p> <p>Si el jugador falla el llançament, hom mesura la distància entre el foradet i la posició del pal petit i comença un altre jugador de la mateixa manera.</p> <p>Al final del joc, aquell que ha llençat el pal més</p>	enviat per Sandy i Thomas Peters - Houston, Texas, EUA

								<p>lluny del forat guanya (es mesura la distància entre el foradet i el pal petit).</p> <p>Aquest joc és perillós perquè hom es pot fer mal si li toca el pal quan està jugant, o sigui que cal anar amb compte i jugar en un espai obert.</p>
j366	TRENCAR L'OLLA	festa	Rafael Badia	Països Catalans			una olla, caramels, etc.	<p>Aquest joc es practica a l'aire lliure en un espai que permeti col·locar una corda de banda a banda, de la qual hom penjarà una olleta, un test o similar dintre la qual s'hi haurà posat caramels, monedes, etc. i aigua o farina.</p> <p>Els jugadors hi participen d'un en un. Al participant hom li embena els ulls, li posa un pal a les mans i el situa de manera que amb el pal toqui l'olla. Aleshores se li fa donar unes voltes i ell haurà d'intentar reorientar-se. Quan cregui que pot tocar l'olla donarà un cop de pal amb força intentant trencar-la. Normalment se li donen tres oportunitats.</p> <p>El joc va continuat fins que algú trenca l'olla, moment en el qual l'aigua o la farina li cau al damunt mentre ell s'afanya a treure's la bena i recollir els caramels i altres regals abans no els reculli ningú més.</p> <p>Normalment, quan algú trenca</p>

								l'olla se'n posa una altra i el joc continua fins que no hi ha més olles.	
j367	AGAFAR LA MONEDA	festa	Rafael Badia	Països Catalans			monedes, 2 galledes, farina.	<p>Els jugadors hi participen individualment. El participant es col·loca davant d'una taula on hi ha un cubell amb aigua dintre la qual s'ha col·locat una moneda. El jugador, amb les mans a l'esquena, intentarà treure la moneda amb la boca. Un cop ho ha aconseguit, farà el mateix en un altre cubell que enlloc d'aigua conté farina. La diversió consisteix en veure com surten els participants amb la cara blanca de la farina que se'ls ha enganxat a la cara mullada de l'aigua del primer cubell. El jugador es quedarà amb les monedes.</p> <p>Variant: Enlloc d'una moneda a cada cubell n'hi pot haver unes quantes i limitar el temps. El jugador es quedarà amb les monedes aconseguides durant aquest temps.</p> <p>Es pot substituir les monedes per caramels, anissos, etc.</p>	
j368	MENJAR LA POMA	festa	Rafael Badia	Països Catalans			cordills i pomes	<p>Cal una corda de banda a banda, de la qual penjaran tantes pomes com participants. Aquests, amb les mans a l'esquena intentaran menjar-se la poma amb la dificultat de no poder-la agafar. Guanya el primer que ho aconsegueix.</p> <p>Una variant consisteix en col·locar-</p>	

								se per parelles un a cada banda de la poma. Millor encara si les parelles estan formades per un noi i una noia.	
j369	LA XOCOLATA	festa	Rafael Badia	Països Catalans			xocolata i melindros	<p>A banda i banda d'una taula llarga se situen els participants per parelles, un de cara a l'altra. Cada participant té una tassa de xocolata desfeta i un plat amb un determinat nombre de melindros. S'embena els ulls a tothom i a un senyal de qui dirigeix el joc, els participants començaran a sucuar els melindros a la xocolata i intentaran posar-los, sucats, a la boca del company.</p> <p>El joc acaba quan no queda xocolata ni melindros.</p> <p>És tan divertit participar-hi com a jugador com veure l'espectacle de cares i braços plenes regalimant xocolata i les ganyotes que fan els infants participants.</p>	
j370	KONGKI NOLI		Lee Young-Ah i	Corea			pedres	<p>És un joc per a nenes. Quan érem petites hi solíem jugar a la classe a l'hora d'esbarjo o a l'hora de dinar. S'hi pot jugar de dues maneres. Per a la primera, calen cinc pedres. Primer de tot es tiren a terra. Aleshores se n'agafa una amb els dits i es llença a l'aire. Se n'ha d'agafar una altra i recollir la que està a l'aire. Després es van agafant les restants d'una en una. A la segona volta, s'agafen de dues en dues, a la tercera, se</p>	enviat a través dels professors Sandy i Thomas Peters, de Houston, Texas, EUA

							<p>n'agafen tres i després la que queda. A la quarta volta s'agafen totes quatre.</p> <p>El darrer pas consisteix en llançar-les totes a l'aire i recollir-les sobre el dors de la ma. Cal rellançar-les i intentar agafar-les amb el palmell de la mà. Després es torna a començar. Quan un falla, li toca el torn a un altre jugador.</p> <p>La segona manera és amb 100-200 pedres. Es posen totes juntes i s'intenta fer-ne grups. El jugador es queda les que aconsegueix agafar.</p> <p>Quan practicàvem aquest joc, fèiem servir els dits. Segons alguns investigadors, els moviments amb els dits ajuden a desenvolupar el cervell, per tant aquest joc és molt bo per als infants.</p>	
j371	BEKEL		Hasanuddin Rachman	Indonèsia			<p>1 pilota i 10 objectes d'hacer</p> <p>Per a jugar a Bekel us cal una piloteta de goma, de la mida de les de ping-pong i un màxim de 10 objectes d'acer de la mida d'un dau. Hi poden jugar una o més d'un jugadores. La gràcia del joc rau en veure qui té més traça a recollir els objectes sense cometre cap error.</p> <p>Hom hi juga assegut a terra. Els objectes s'han de col·locar a terra</p>	

								<p>davant de les jugadores. La primera jugadora llença la pilota a l'aire. Cada cop que l'hi llença ha de recollir un objecte i tornar a entomar la pilota amb la mateixa mà. Ha d'anar recollint els objectes d'un en un. Si ho aconsegueix, passa al nivell següent, que consisteix en fer el mateix però agafant-los de dos en dos. Això continua fins que n'agafa 10 de cop.</p> <p>El joc continua amb diferents nivells de dificultat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - agafar els objectes individualment (de 1 a 10) - col·locar-los de cara amunt a terra (de 1 a 10) - col·locar-los de cara avall a terra (de 1 a 10) - invertir la posició (de 1 a 10) - tombar-los de costat (de 1 a 10) <p>La jugadora que aconsegueix superar tots els nivells de dificultat guanya el joc.</p>
j372	EL SEGON ÉS DE RECANVI	córrer	Fiodo Teplov i Igor Medvedev	Kazakhstan				<p>En aquest joc hi poden participar uns quants infants. S'han de col·locar en cercle a un pas de distància dels companys i mirant al centre.</p> <p>Dos jugadors comencen: un surt corrents i l'altre l'empaita. Si l'empaitat es veu en perill de ser</p>

								<p>atrapat pot treure del cercle a un altre jugador, el qual intentarà atrapar al primer perseguidor.</p> <p>En aquest joc, el perseguidor ha d'estar molt atent, ja que en qualsevol moment pot passar a ser perseguit.</p> <p>Només hi ha una regla: els dos jugadors que corren no poden travessar la rotllana.</p>	
j373	BALDUFA	baldufa	Lydia Barreto	Puerto Rico			baldufes	<p>La baldufa és una joguina de forma cònica truncada. Tot i que es poden comprar o aconseguir per intercanvi, també els nostres infants se les fan de fusta. Prefereixen la fusta de guaiaba, xina o cedre, que són més resistents als cops.</p> <p>La pua que sobresurt de la part més aguda de la joguina s'aconsegueix introduint un clau mitjà deixant al descobert com a mínim un centímetre. Després hom li fa la forma de pua amb una llima.</p> <p>La companya inseparable de la baldufa és la cabulla". És un tros de cordill d'un metre de llarg.</p> <p>Segons la mida de la baldufa, hom l'anomena vaca" o "batata" si és grossa; i "jícara" o "chatita" si és petita.</p>	

								<p>Per decidir l'ordre en què jugaran els participants, usen el joc "La raya".</p> <p>Per fer ballar la baldufa, és a dir, fer-la girar verticalment en equilibri, l'infant enrotlla la "cabulla" des de la pua recobrint gairebé tota la part cònica de la juguina. L'altre extrem de la "cabulla" cal mantenir-la ben subjectada amb els dits. Es llença la baldufa a terra mentre s'estira la "cabulla", imprimint-li in moviment rotatori.</p> <p>Per tirar a una baldufa que està plantada, el jugador tira la baldufa com per fer-la ballar, però apuntant a la de terra. També es pot fer ballar, agafar-la amb el palmell de la mà, portar-lo cap a la baldufa de terra, i llançar-la damunt d'aquesta amb la intenció de clavar-l'hi.</p>	
j374	COBAL	baldufa	Lydia Barreto	Puerto Rico			baldufes	<p>Cada jugador té dues baldufes, una per tirar i una per planta. Els participants dibuixen un cercle amb les mides que ells mateixos decideixin. Al centre d'aquest cercle tots menys el qui para, col·loca la seva baldufa amb la pua de cara amunt.</p> <p>L'objectiu d'aquest joc és treure del cercle cada una de les baldufes colpejant-les. El qui para tira la</p>	

								<p>seva contra les que estan plantades, a fi de punxar amb la pua en una d'elles. Si ho aconseguix continua tirant a la mateixa baldufa que ha punxat fins que falla. Si no la toca o no cau ballant, cedeix el torn.</p> <p>El següent jugador fa el mateix fins que aconseguixi treure-la del cercle. Quan ho aconseguix, l'amo de la baldufa s'elimina del joc. En qualsevol moment que un jugador aconseguixi esqueixar la baldufa que està plantada, s'acaba el joc i es declara campió a qui ho ha aconseguit.</p>	
j375	COMBO	baldufa	Lydia Barreto	Puerto Rico			baldufes	<p>Els jugadors trien un lloc fins al qual porten les baldufes empenyent-se les unes amb les altres.</p> <p>Després de triar els torns, el qui para tira a una de les de terra per tal de moure-la cap el lloc triat. Si la toca, li continua tirant. Si no ho aconseguix, l'altre jugador aixeca la baldufa i el primer la posa en aquest lloc.</p> <p>Continua el joc fins que una de les baldufes es portada fins a l'altra línia. En aquest cas, el qui li ha aconseguit portar guanya el joc.</p>	
j376	BALDUFA DE COROZO	baldufa	Lydia Barreto	Puerto Rico			baldufes	<p>La baldufa de Corozo es fa balla utilitzant una cabulla" (cordill) i una "trabilla" (un tros de fusta en un</p>	

								<p>dels extrems de la qual hi ha una perforació on cap la pua de la baldufa).</p> <p>Després d'enroscar la "cabulla" a la baldufa, es col·loca la pua a la perforació de la "trabilla", mentre se sosté la "cabulla" amb la mà. Amb un moviment ràpid cap enrere, la baldufa cau ballant cap endavant.</p>	
j377	SANGRE	pilota	Javier Díez, alumne i Carlos Velázquez, professor	Valladolid - Espanya			pilota	<p>S'hi juga amb una pilota. Es tria un jugador perquè pari. Aquest agafa la pilota i diu: "Sang, sang, per en Tal) i tira la pilota enlaira. El jugador anomenat intenta agafar la pilota abans no toqui a terra. Si ho aconsegueix, la torna a tirar enlaire dient un altre nom. En canvi, si la pilota bota a terra, tots s'escapen i el que l'havia d'atrapar corre a agafar-la. Quan la té diu: Sang!. En aquest moment tots s'aturen. El que té la pilota pot fer tres passes i la llença tot seguit intentar tocar algú. Si ho aconsegueix, el jugador tocat agafa la pilota i torna a començar el joc. Si falla, és el qui ha fallat el llançament qui ha de començar el joc.</p>	
j378	SAM PAL SUN	equip	Eun Suk Ji (Jenny)	Corea	10			<p>Sam Pal Sun significa la frontera entre Corea del Sud i Corea del Nord. Habitualment jugàvem a aquest joc en una zona d'aparcament. Són cinc persones</p>	

								<p>a cada equip i un és l'equip de defensa i ha d'impedir que l'altre equip passi i pugui arribar a l'àrea marcada amb una bandera. La cooperació entre els membres de l'equip és la clau per guanyar.</p> <p>En aquest joc podem aprendre a moure'ns ràpidament i amb seny i com seguir les regles, perquè no podem canviar-les en cap cas. Si pertany a l'equip de defensa, cada un del teu equip té la responsabilitat per la vostra pròpia línia i la pròpia secció. Si un no pot impedir el pas dels membres de l'altre equip amb les mans, el vostre equip perdrà el joc.</p> <p>És un bon joc, no només perquè és divertit, sinó també perquè us dona un munt d'oportunitats d'aprendre cooperació i responsabilitat.</p>	
j379	EL GANIVET		Justin Chen	Taiwan				<p>A Taiwan es practica un joc infantil anomenat Ganivet de Mà al qual juguen els nois. Aquestes en són les regles: Els jugadors es divideixen en dos grups. Cada grup tria una base com ara una paret, o un arbre. Quan comença el joc, cada u fa servir la seva mà com si fos un ganivet per tocar el cap o la cama dels membres de l'altre grup. Quan algú es tocat queda eliminat.</p>	

								<p>De tofa manera, els que estan eliminats es poden salvar. Quan un dels que no estan eliminats talla la unió de les mans, tots els que estan per darrere del "punt de ruptura" estan salvats.</p> <p>El primer de cada grup ha de tocar la base de l'enemic i els altres que estan eliminats han d'agafar la mà del primer de la fila dels eliminats. Quan tots els membres d'un grup estan eliminats, l'altre grup guanya</p>	
j380	FIVE SESSION PASSING	dibuixat a terra	Nai-Hsin Shen	Taiwan				<p>Al meu país hom juga a un joc anomenat "Five Session Passing". Els infants dibuixen línies a terra formant 5 quadrats. Els jugadors es divideixen en dos equips. Els membres del primer equip estan drets a les línies que han dibuixat i els membres del segon equip han d'estar a l'interior dels quadrats. Els que estan a les línies han d'intentar tocar als que estan a dintre. Si algú dels de dintre dels requadres es tocat per un dels altres, queda eliminat. Quan s'acaba el temps, l'equip a qui li queden més membres, guanya.</p>	
j381	L'ESCOLA XINESA	festa	Vicki, alumna i Geof Nieboer, professor					<p>El mestre es col·loca davant dels alumnes i diu: Acaba de començar l'Escola Xinesa. No s'hi val a riure ni a divertir-se. Aquell que ensenyi les dents o la llengua serà castigat". Aleshores el mestre</p>	

								<p>comença a fer bestieses per fer riure els infants. Aquells alumnes que riuen tan fort que ensenyen les dents o la llengua han de fer allò que el mestre els digui, per exemple, córrer al voltant de l'edifici tantes vegades com digui, o saltar a peu coix al voltant d'un cotxe, o fer uns quants salts, etc. qualsevol bestiesa que se li acudeixi al mestre.</p> <p>És un joc sense guanyadors.</p>	
j382	DISGUISE	atenció, coordinació	Fiodor Teplov i Igor Medvedev	Kazakhstan				<p>Els jugadors es divideixen en grups estan de cara al director del joc. Els jugadors estableixen els torns en què començara a moure's cada grup. El director cada vegada pot dir: "montijol", "cami" or "paller" Cada grup ha de córrer a fer el que ha dit el director. Si ha dit "montijol" han d'estar en cercle agafant-se les mans i aixecant-les enlaire. Si diu "paller" tots els jugadors s'han d'asseure i abaixar el cap. I si diu "cami" s'han de posar en fila i amb les mans a les espatlles.</p> <p>Guanya l'equip que fa totes les ordres més de pressa que els altres</p>	
j383	MENJAR XOCOLATA	festa	Pat Spiller	Barcelona				<p>A les festes d'aniversari, a Anglaterra se sol jugar a aquest joc que és molt divertit. Cal col·locar, junts al mig de la</p>	

								<p>taula, uns guants, una bufanda, un barret, una rajola de xocolata i un dau, juntament amb un ganivet i una forquilla.</p> <p>Cada infant, per torn, ha de llançar el dau fins que surti un sis. Aquell que ha tret el sis s'ha de posar les peces de roba. Aleshores ha d'intentar menjar la xocolata amb forquilla i ganivet (no pot fer servir els dits). Mentrestant, els altres continuen tirant el dau fins que surti un sis, moment en què el primer passarà la roba a qui l'hagi tret. El joc continua fins que s'acaba la xocolata.</p>
j384	LA GANYOTA	festa	Rafael Badia	Països Catalans			monedes	<p>Hom col·loca una moneda al front de cada jugador, el qual haurà d'intentar fe-la baixar fins a la boca i agafar-la amb les dents sense poder-se ajudar amb les mans, només amb ganyotes i moviments de la cara. Si cau a terra, queda eliminat.</p>
j385	ARANYA DE COLORS	córrer	Tània M. Badia	Països Catalans				<p>S'hi juga a l'exterior en un espai limitat: un pati, una placeta, etc. Els jugadors es divideixen en dos grups i es col·loquen un a cada banda d'aquest espai. Al centre hi ha un jugador que fa d'aranya. Aquest dirà un color i tots els que portin alguna peça d'aquest color han de passar a la banda contrària. Tots aquells que l'aranya toqui quedaran eliminats. També seran eliminats els que tot i</p>

								portar el color que ha dit l'aranya, no s'hagin mogut de banda. Continua el joc canviant cada cop de color fins que tots quedin eliminats. El darrer serà qui pararà a la següent partida.	
j386	ANG-AA-BIAO	cartes	Eliza Wang	Taiwan	2 o +		cartes	Amb els nois jo havia jugat a una mena de joc de cartes anomenat Ang-Aa-Biao. Les cartes tenien un dibuix en una cara. Per jugar-hi calen com a mínim dues persones. Recollíem cartes de cada jugador i les posàvem a terra amb el dibuix de cara avall. Per decidir qui començava jugàvem a "pedra, paper, tisores" amb els dits. Amb una carta donàvem cops a les altres de terra. El qui les feia girar, guanyava. El millor jugador guanyava un prestigi davant dels companys. Era divertit jugar-hi al mateix temps que desenvolupàvem la coordinació mà-ull quan hi jugàvem.	
j387	STOP!	interior	Miriam Mostkoff	Mèxic			paper i llapis	Quan jo anava a l'escola elemental, solia jugar a diferents jocs. Teníem mitja hora d'esbarjo després de dinar però sempre se'ns feia curt. Aleshores, a classe, procuràvem seure darrere de tot on el mestre no ens pogués veure i jugàvem a un joc silenciós que anomenàvem "Stop". Hi poden jugar tants com vulguin i només us cal un full de paper i un	

								<p>llapis. Dividíem el full en categories, com ara animals, flors, pel·lícules, programes de TV, colors, fruites, cognoms, el que se'ns acudia. Cal traçar una línia vertical entre les paraules, així: Color flower fruit TV show movie Total </p> <p>Així que cada jugador tenia el seu full a punt era el moment de començar. Un dels jugadors començava el joc dient en veu alta les lletres de l'abecedari per ordre: A, B, C, D, E, F, etc. El jugador del seu costat havia de dir "Stop" tan forç com pogués. Com podeu imaginar, al mig de la classe ho havíem de dir tan silenciosament com podíem per no ser enxampats.</p> <p>Quan aquell jugador deia "stop", el que anava dient les lletres de l'alfabet havia de parar i era el moment de començar tots els jugadors a escriure una paraula amb aquesta consonant o vocal. Calia escriure una paraula per a cada categoria i teníeu temps d'escriure fins que el primer acabava.</p> <p>Quan el primer jugador acabava,</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

								<p>deia "Stop" altre cop, i era el moment de revisar les respostes. Cada jugador havia de dir la paraula que havia escrit i si dos jugadors tenien la mateixa paraula, només tenien 50 punts; per exemple, mireu que calia escriure per a la consonant "P".</p> <p> Color flower fruit TV show movie Total purple pear Poltergeist Pauli 100 0 100 50 100 350 </p> <p>La darrera columna del full era el total i hom hi escrivia els punts que havia obtingut i aleshores calia fer el mateix amb tots els jugadors. Cada cop escrivíem una lletra diferent.</p> <p>Al final del full, el joc acabava i el guanyador era el que havia obtingut més punts. Aquest joc era veritablement divertit per a nosaltres i ens encantava jugar-hi sovint, però em penso que ens divertia la manera com hi jugàvem.</p>	
j388	BALES	bales	Hakan Tuncer	Turquia			bales	<p>Les bales són un joc prou conegut arreu del món. Em sembla que hi vaig jugar per primer cop quan tenia 6 anys. Tenir piles de bales era un signe de poder. Teníem</p>	

							<p>bales de diferents colors, i algunes eren les nostres preferides. Tot i que no teníem gaire diners, procuràvem estalviar per comprar-en més.</p> <p>Actualment, no sé com va començar que solíem jugar a aquest joc quan érem a l'escola primària, però hi jugàvem de manera diferent, depenent de amb qui hi jugàvem. M'imagino que les diferents cultures i països tenen regles diferents per jugar-hi.</p> <p>COM HI JUGÀVEM Abans de començar el joc dibuixàvem un triangle. La seva mida depenia del nombre de bales que teníem. Després de posar-les totes dintre el triangle, tiràvem la nostra bala preferida cap a les altres podent guanyar-ne en fer-les sortir del triangle. Continuava fins que totes eren fora.</p> <p>PER QUÈ HI JUGÀVEM Crec que l'important era tenir tantes bales com podíem. Era gairebé una competició guanyar el màxim de bales, per tant, practicàvem en les estones lliures. Aquell de nosaltres que en guanyava més era el cap del grup i tothom volia ser el cap. Ara m'adono que aquesta petita</p>	
--	--	--	--	--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

								competició era la nostra primera experiència amb el poder i el liderat.	
j389	PEIRILIA	bales	Yiannis Tziortzis	Xipre			6 bales/jugador	<p>Cada jugador hi ha de posar 6 bales. Aleshores es dibuixa un triangle al mig del terreny. Hom fica les bales a dintre del triangle separades 2 centímetres.</p> <p>Aleshores es compten dos passos i es traça una línia. Comença el joc. Cal que torneu fins al triangle, d'on agafareu una de les vostres bales i la llançareu cap a la línia. El jugador que la llença més a prop de la línia és el primer a jugar. L'objectiu es llançar la bala intentant fer sortir del triangle algunes altres bales. El guanyador és el que aconsegueix treure totes les bales dels altres jugadors.</p>	
j390	KELEREN G	bales	Hasanuddin Rachman	Indonèsia	2 o més		bales	<p>Kelereng, un joc indonesi de bales és un joc d'infants per a dos o més jugadors. L'equipament principal és un joc de bales, per exemple: petites, rodones i massisses, normalment transparents i de diversos colors. Un joc de bales es col·loca en un triangle o quadrat al centre d'un terreny quadrat o circular d'entre 3 i 5 metres. El nombre de bales pot variar entre 2 i 8 o fins i tot més, depenent del nombre de jugadors i del que ells acordin. Cada partida pot durar de 20 a 30 minuts.</p>	

								<p>COM S'HI JUGA</p> <p>Cada jugador té la seva pròpia bala tiradora per disparar al conjunt. El llançament es fa col·locant la tiradora entre els dits índex i polze i movent el polze per tal d'empènyer la bala a fi de tocar les del conjunt. Comença el primer jugador tirant al conjunt de bales i continuarà jugant fins que falli. Aleshores li toca el següent jugador. Cada jugador agafa les bales que ha fet sortir del triangle o quadrat.</p> <p>La sessió final del joc és terrorífica. Els jugadors fan torns per tocar les dels altres. Si la bala tiradora d'un jugador és tocada, aquest perd i ha de donar els seus guanys temporals al qui li ha tocat. Al final de la partida, el guanyador se les enduu totes.</p>
j391	NINES DE PAPER	interior	Eliza Wang	Taiwan			paper, colors, tisores	<p>El meu joc preferit per jugar amb les meves amigues eren les nines de paper. Dibuixàvem nines de paper i tota mena de peces de roba com pantalons, bruses o faldilles de paper i després les retallàvem. Els vestits s'adaptaven a les nines i tenien pestanyes que es doblegaven per poder penjar els vestits a les nines. Quan hi jugàvem juntes ens fèiem més d'una nina.</p> <p>Imitàvem la vida dels adults amb</p>

								les nines de paper. Quan hi jugàvem semblàvem adultes, també. Sovint, les nines eren companyes de classe, col·legues o germanes, però mai no tenien fills ni eren mares. Admiràvem una noia si sabia dibuixar boniques nines o vestits. Per això cada noia s'hi esforçava. Fèiem servir les mans i els cervells per crear les nines.	
j392	DIPÒSITS RÀPIDS	relleus	Teplov Fjodor i Igor Medvedev	Kazakhstan			5 objectes / jugador	<p>Els jugadors estan en una línia i cada un d'ells té 5 objectes a terra. Cinc passes més enllà haurà dibuixat un petit cercle, i 4 cercles més separats l'un de l'altre 2 passes.</p> <p>Al senyal del director del joc, cada jugador ha d'agafar un objecte i corre fins al cercle més llunyà i dipositar-l'hi. Després ha de tornar, agafar un altre objecte i anar-lo a posar al segon cercle i així amb la resta d'objectes.</p> <p>Guanya el que col·loca els objectes en els cercles més de pressa.</p>	
j393	L'ESTRAN GULADOR	cançó mimada	Lydia Johnston i Geof Nieboer	EUA				<p>Cada vers es basa en una acció pròpia prèvia durant un temps més innocents amb menys delinqüència que avui)</p> <p>My mother owns a bakery shop Yummy, yummy (es frega la panxa)</p>	

								<p>My father drives a garbage truck Yummy, yummy, pew (s'agafa el nas) My sister talks on the phone all day Yummy, yummy, pew, la de la de la de dew (aixeca les mans i belluga els dits) My brother is a cowboy Yummy, yummy, pew, la de la de la de dew, roll 'em up, stick 'em up, bang, bang, (posa les mans i dits com si fossin un revòlver i dispara) My auntie is an operator Yummy, yummy, pew, la de la de la de dew, roll 'em up, stick 'em up, bang bang, your number please (s'agafa el nas per fer un so nasal) My uncle is a strangeler Yummy, yummy, pew, la de la de la de dew, roll 'em up, stick 'em up, bang bang, your number please (s'agafa el nas per fer un so nasal) surprise each with a gentle, playful strangle.</p>	
j394	ACOSTEU -VOS UNA MICA	córrer i amagar	Stephanie i Geof Nieboer	EUA				<p>Va bé jugar-hi de nit que és fosc o en un lloc amb molts amagatalls.</p> <p>El qui para busca una base ni massa gran ni massa petita, marca els límits però no massa grans, per tal que el qui para pugui veure còmodament els quatre cantons dels límits. El qui para, tanca els ulls i compta fins a 20, mentre els altres s'amaguen. Aleshores obre</p>	

								els ulls i diu, per exemple "Jim darrera el cobert" o "Sally al costat de la tanca blanca" o qualsevol lloc on creu que estan amagats. Si no pot trobar ningú, diu: "veniu una mica més a prop 1,2,3,4,5" amb els ulls tancats. Mentrestant els altres s'acosten una mica o, si un creu que no pot abans que compti fins a 5, pot fer un sal cap a la base. I el joc continua fins que tothom ha estat atrapat.	
								Ah! El qui para ha de tocar sempre la base amb una part del seu cos.	
j395	LA CAIXA DE MORTS	dibuixat a terra	Moose i Geof Nieboer	EUA			xapes	Per jugar a La Caixa De Morts, heu de dibuixar un requadre gran al carrer. Al centre d'aquest requadre en traceu un altre amb el dibuix d'una calavera i uns ossos creuats. A l'interior del requadre gran hi haurà 13 requadres més petits, un a cada angle i els altres al llarg dels costats. Les peces per jugar seran xapes de refrescos.	
								L'objectiu del joc és el de fer anar les xapes del número 1 al 13 donant-los cops. No obstant, si cau al requadre central -la caixa de morts- quedeu eliminat o heu de tornar al número 1, segons les regles que hom hagi establert.	
								Quan numereu els requadres, cal fer-ho de manera que la xapa hagi	

								de creuar la caixa de morts com més vegades millor.	
j396	CUIT AMAGAR A L'INREVÉ S	córrer	Isabel y Diego - CRA "La Villa" de Peñafiel	Valladolid	6-12			Un s'amaga i els altres paren. El que s'amaga es fica on vol i els altres el busquen; quan algú el troba, s'amaga amb ell sense que ningú no el vegi. Els altres continuen buscant i quan algú el troba, s'amaga amb ell. El darrer que el troba s'amaga i els altres el busquen.	
j397	LES TRES COSES	córrer i amagar	Isabel y Diego - CRA "La Villa" de Peñafiel	Valladolid				Un para i ha de buscar als altres. El que para ha de comptar 10 a poc a poc i 20 de pressa. Però abans d'això ha de dir 3 coses que es vegin per tal que mentres compta els altres, a poc a poc les van tocant i s'amaguen. Quan el que para acaba, ha de mirar a veure si veu algú i no pot fer més de 3 passes. Si no veu a ningú ha de dir cridant: "TORNO A COMPTAR", o si veu algú ha de dir: "PER EN TAL". Si diu "TORNO A COMPTAR" ha de comptar altre cop i els altres poden aprofitar per continuar tocant les altres coses i quan acaben van on hi ha el que para i diu "PER MI".	
j398	CHIRINGA S		Lydia Barreto	Puerto Rico			paper, cordill.	Hom anomena "chiringas" a una sèrie de juguines que els infants es fan ells mateixos per tal de fer-los volar a l'aire, agafant-los amb la mà amb un cordó. Tenen diferents noms, segons la	

								<p>forma i la mida. El més fàcil de fer és el "capuchino". A més a més és el més petit.</p> <p>Hi ha la "chiringa", el "toro", la "estrella", el "barco" i el "cometa", o "bacalao".</p>	
j399	L'ENDEVÍ		Carolyn Redendo i alumnes	EUA				<p>Hi ha un joc que practiquem que anomenem "L'endeví" ("Fortune Teller"). Normalment hi juguem en els descansos y hi poden jugar nens i nenes de diferents edats. Moltes vegades canviem el que s'hi pot escriure i també hi juguem en espanyol.</p> <p>Instruccions per fer aquest joc:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cal un full de paper completament quadrat. 2. Heu d'agafar les quatre cantonades i doblegar-les cap al mig per tal de fer un altre quadrat més petit. 3. Tombeu el quadrat de cap per avall. 4. Agafeu les quatre cantonades i plegueu-les cap al mig per fer un quadrat més petit. 5. Plegueu el quadrat per la meitat. 6. Desplegueu el quadrat i plegueu-lo per la meitat de l'altre costat. 7. Desplegueu i pessigueu les puntes i empenyeu el paper cap endins perquè sembli un diamant. 8. Recolliu els extrems per obrir- 	

							<p>los.</p> <p>9. A la part externa d'aquests extrems que heu recollit, escriviu-hi un color diferent a cada un.</p> <p>10. Col·loqueu el paper aplanat per fer un quadrat i agafar les puntes del mig i tallar-les cap endins.</p> <p>11. A cada un d'aquests triangles més petits on heu fet prèviament un tall, poseu els nombres de l'1 al 8.</p> <p>12. Agafeu les parts de dins i a la part que és oculta heu d'escriure tot tipus de sorts (per exemple: sí, no, potser, pensa en una altra cosa, en els teus somnis).</p> <p>Ara ja podeu jugar. Hi juguen dues persones alhora. La que aguanta el paper endeví posa els dits polzes i índexs a les aletes de l'endeví i diu a l'altre que formuli un desig. Ara han d'agafar un color. La persona que aguanta l'endeví l'ha de moure cap endins i cap enfora mentre compta el nombre de lletres de la paraula.</p> <p>A continuació l'altra persona ha d'agafar un dels nombres que es veuen en l'endeví. Ara el que aguanta l'endeví el mourà tantes vegades com indiqui el nombre endins i enfora. L'altra persona agafa un dels nombres que es veuen. El que l'aguanta, agafarà</p>	
--	--	--	--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

								l'aleta d'aquest nombre i llegirà què diu a l'altra persona i aquesta és la sort del seu desig.	
j400	LA PETANCA	pilota	Anne-Laure Galante	França			joc de boles especials	<p>Consisteix en un conjunt de 6 o 12 boles d'hacer que heu d'intentar llençar tan a prop com pugueu al bolitx" (el "bolitx" és una bola més petita de fusta, és el "blanc" del joc).</p> <p>Primer, l'equip que comença llença el bolitx a una certa distància, ni massa a prop ni massa lluny. Aleshores, cada equip ha de llençar les seves boles cap al bolitx, l'equip que aconsegueix tenir una bola més a prop del bolitx guanya la partida. Aleshores hom compta un punt per cada bola de l'equip guanyador que és més a prop del bolitx.</p>	Un dels jocs més "nacionals" de França.
j401	MICOS I PANTERES	córrer i atrapar	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya		<10		<p>Els jugadors es reparteixen en dos grups: "Micos" i "Panteres". Les panteres s'estiren a terra i dormen. Els micos es passegen entre elles. A un senyal de l'animador les panteres es desperten i intenten tocar els micos abans no estiguin enfilats en algun lloc (si no hi ha llocs on enfilarse, es traça una zona i la consigna és: abans no surtin d'aquesta zona). Es compta el nombre de micos atrapats. Quan s'arriba a 10 o 15 es canvien els papers.</p>	
j402	GUINEU,	córrer i	Carlos Revilla	Mollet del Vallès		>8		Es formen cadenes o files de 5 o 6	

	GALLINES I POLLETS	atrapar		- Catalunya				jugadors, que s'agafen per l'espatlla de l'anterior. El primer és la gallina" i els altres els "pollets". La guineu es col·loca davant de la cadena, lliure, mirant-los. Al senyal, la guineu intenta atrapar el darrer pollet i la gallina ho impedeix posant-se-li davant. La resta de la cadena es mouen amb ella. Si es trenca, perd i es canvien els llocs.	
j403	ANEL·L PROTECT OR	córrer i atrapar	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya		>8		4 o 5 jugadors es col·loquen en cercle agafant-se la mà. Un altre jugador, el capturador es col·loca fora. Al senyal, intenta atrapar just al que està davant d'ell mirant-lo. Ha de córrer al voltant del cercle i tocar-lo, però no pot fer-ho per damunt dels braços dels companys. L'"anell protector" es desplaça d'una banda a l'altra, impedit-li-ho i sense deixar-se anar les mans. Si l'atrapa canvia el lloc amb ell. Passats uns minuts, si el capturador no aconsegueix presa, l'animador ordena un canvi.	
j404	COMBAT DE DRACS	córrer i atrapar	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya		8-12		Els jugadors formen dos bàndols, que es col·loquen en cadena agafats cada un per la cintura de l'anterior. El primer és el cap i el darrer la cua. Cada cap intenta agafar la cua contrària i evitar que l'agafin a ell.	
j405	ELS CONTRAB	córrer	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya		>6		La meitat dels participants són arbres i l'altra meitat són	

	ANDISTES S'AMAGUEN							<p>contrabandistes. Els arbres es queden immòbils en llocs distants entre ells. Els contrabandistes corren lliurement pel terreny. Al senyal, els contrabandistes córren a amagar-se darrere de cada arbre. A un nou senyal, els arbres es tornen contrabandistes</p> <p>OBSERVACIONS: 1.- Adoptar una postura determinada darrere de l'arbre. 2.- Anar a un punt abans d'amagar-se darrere l'arbre (una paret, un objecte, etc.)</p>	
j406	PERSECUCIÓ EN CADENA	córrer i atrapar	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya		>6		<p>Dos jugadors amb una pilota aguantada amb una mà entre ells, persegueixen els altres. El qui és tocat, canvia el lloc amb qui l'ha atrapat.</p>	
j407	SENSE TOCAR	córrer	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya		>6		<p>Els participants d'organitzen en tres grups iguals: 1, 2, 3. Tots corren lliurement. Quan l'animador anomena un grup, aquest s'atura i els altres continuen corrent sense tocar els immòbils. Quan s'anomena un altre grup, els anteriors es poden moure.</p>	
j408	A CASA!	córrer	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya				<p>Es divideixen en tres grups, cada un dels quals té una zona determinada, separada 15 o 20 metres del lloc per on han de córrer. Tots corren lliurement per la zona de cursa i al senyal de l'animador han de córrer cap a la seva zona intentant ésser els</p>	

								primers.	
j409	FORAT CASOLÀ	córrer	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya				Es dibuixen a terra tants cercles com participants menys un (també s'hi poden col·locar cercols, rodes, etc.) Tots corren lliurement pel terreny i al senyal s'han d'anar a refugiar dins del cercle. El darrer és el qui a la vegada següent haurà de donar el senyal.	
j410	DUANERS I CONTRABANDISTES	córrer i atrapar	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya				Es dibuixen dues línies separades uns 10-15 m. Una quarta part dels jugadors són duaners i els tres quarts restants, contrabandistes. Els contrabandistes surten de darrere d'una línia i han d'evitar que els toquin els duaners que se situen entremig de les dues línies. Es compten els que són atrapats, que continuen jugant. Al cap de tres intents se sumen els capturats. Es canvia fins que tots fan de duaners. Guanya el grup que n'ha capturat més.	
j411	ELS PUNTS CARDINALS	córrer i atrapar	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya				Les quatre línies d'un terreny es designen amb el nom dels quatre punts cardinals. L'animador els anomena i tots hi corren.	1.- S'organitzen per equips. Qui té tots els participants al Sud en 10 segons. 2.- L'animador pot ordenar canvi de rumb a qualsevol moment.
j412	EL	córrer i	Carlos Revilla	Mollet del Vallès				Persecució tots contra tots.	1.- Un cop al

	MOSQUIT	atrapar		- Catalunya				Qualsevol pot tocar un altre amb un dit a qualsevol part del cos i el tocat ha de continuar corrent apuntant una mà a la part tocada. Un nou toc fa desaparèixer l'anterior.	cap, paralitza. El tocat en aquesta zona s'ha de quedar immòbil. si un altre el toca l'allibera. 2.- Igual que l'anterior però sense possibilitat d'alliberar. El joc acaba quan només queda un jugador.
j413	L'ESPARVER	correr y pillar	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya				<p>Todos los participantes se cocan a lo largo de una pared, mirando al frente. Uno, delante es el gavilán, que dice en voz alta. "1, 2 ..". Y los otros contestan : "3" y salen corriendo hasta traspasar una línea de refugio situada enfrente a una distancia de 10- 15 metros, sin ser tocados por el gavilán. Los que toca el gavilán se quedan con él en el centro y hacen de ayudantes suyos. Vuelve a comenzar el juego desde la línea opuesta.</p> <p>Finalizando cuando sólo queda uno libre.</p>	
j414	ELS XAIS SIAMESOS	córrer i atrapar	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya				Tots els participants menys un, per aprelles agafats de les mans. El que queda sol és "el llop". Les parelles són xais siamesos que no es poden deixar anar. Els xais són	VARIANTS: 1.- Un o diversos llops, 2.- Els llops també poden

								perseguits pel llop que intenta tocar-los. Si els toca s'aturen i formen un pont amb les mans aixecades. Els altres poden alliberar-los passant per sota. S'acaba quan són atrapats tots.	ser siamesoe; 3.- Quan un xai siamès n'allibera un altre, tots quatre formen un sol xai siamès.
j415	ELS QUATRE CANTONS (MODIFICAT)	córrer	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya				Els participants es distribueixen pels quatre vèrtexs d'un quadrat de 10-15 m de costat. Un jugador està al centre. Quan crida "ja!" tots han d'abandonar el seu cantó i anar a un altre qualsevol (no hi fa res que en un cantó n'hi hagi molts i en un altre pocs). El jugador del centre intenta tocar tots els que pot. Els tocats passen al centre amb ell i la vegada següent poden tocar els altres. El joc acaba quan només en queda un de lliure.	
j416	EL CAÇADOR	córrer i atrapar	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya				Un jugador amb una pilota empaïta els altres intentant tocar-los amb un llençament. Quan toca algú, aquest passa a ser caçador.	Quan el que tira falla, els altres poden jugar amb el peu amb la pilota per tal d'evitar que el caçador l'agafi.
j417	SALTAR I PARAR	saltar	Artjomenko Vadik i Irina Melnik	Ucraïna				s un joc antic. Podeu practicar-lo amb els amics i amb els pares. Cada un dels participants salta per damunt del seu amic. Quan practiqueu aquest joc podeu cantar les vostres cançons preferides.	vegeu dibuix de Fialova Elishka a: http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/divers/j417.html

j418	BOLES DE NEU		Darina Medoeva i Irina Melnik	Ucraïna				És un joc divertit. La mainada fa boles de neu i se les tiren els uns als altres.	vegeu dibuix de Darina Medoeva a: http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/divers/j418.html
j419	A TERRA	pilota	Jenny Treleaven	Austràlia				Es comença passant-se una pilota de tennis fins que a algú li cau a terra. Aleshores es diu: "Un genoll a terra", si a la mateixa persona li torna a caure a terra, se li diu: "Dos genolls a terra"; si li cau per tercer cop: "Un colze a terra"; i després "Dos colzes a terra" i després la barbata i finalment queda eliminat. Recordeu que cal mantenir-se en la posició en què esteu per agafar i llençar la pilota.	
j420	EL TELÈFON (O TELÈGRAF)	llenguatge	Kenneth Hutchinson	EUA	>15			Aquest joc és ideal per a un gran grup d' infants i adults en nombre de 15 o més, com més, millor. El grup està assegut en una gran rotllana. Els jugadors han d'estar separats uns dels altres la llargada dels braços. Nosaltres ho aconseguíem agafant-nos les mans i separant-nos fins que els braços quedaven ben estirats. Aleshores tots s'asseuen. L'"originador", normalment el qui organitza el joc o el líder, comença	

								<p>un missatge. L'originador xiuxiueja un missatge curt a l'orella del que seu a la seva dreta i així van continuant. Quan el missatge arriba a la persona que seu a l'esquerra de l'originador, es diu el missatge en veu alta. Ben poques vegades hi arriba el missatge original. La persona de la dreta serà el següent originador.</p> <p>Una variant del joc consisteix en començar un missatge cap a la dreta i un altra cap a l'esquerra a veure què passa. És molt divertit utilitzar els embarbussaments com a missatges.</p>	
j421	PASSA LA PILOTA	pilota	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya			1 pilota	<p>Tots corren lliurement passant-se la pilota. Al senyal tots s'asseuen ràpidament a terra. El que té la pilota es desplaça amb la pilota aguantada amb els genolls per donar-la a un altre, que continua igual fins al següent senyal.</p>	
j422	GUERRA DE LES PILOTES	pilota	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya	>6		diverses pilotes	<p>Els participants es divideixen en dos grups i es distribueixen al llarg de dues zones quadrades separades per una línia central. Es dona la meitat de les pilotes a cada grup. Al senyal comencen a tirar pilotes al camps contrari amb la finalitat de tenir-ne el menor nombre possible en el propi camp, Al cap d'uns minuts, al senyal d'alto es comptabilitzen l nombre de pilotes guanyat a l'equip que en</p>	

								tingui menys en el seu camp. Si algú tira la pilota després del senyal, es comptabilitzen dos punts negatius. Cal vigilar que les pilotes es llencin al camp i no contra un contrari.	
j423	ENDUR-SE'N LA PILOTA	pilota	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya	>6		1 pilota	Per grups de quatre jugadors, un dels components amb la pilota. Llença la pilota a l'aire i intenta a gafar-la, els altres tres també ho intenten. Continua el joc qui aconsegueix agafar-la.	
j424	PILOTA BOTA, BOTA	pilota	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya	>6		1 pilota	Els qui tenen la pilota la boten i driblen. La resta intenta prendre'ls-la. Si ho aconsegueixen continuen ells i els altres fan el paper dels anteriors.	
j425	PEUS ENLAIRE!	córrer i atrapar	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Catalunya	>6			Joc de persecució amb tres o quatre perseguïdors. Si no es tenen els peus a terra no es pot ser caçat. El qui és caçat passa a ser perseguïdor i allibera el seu caçador. VARIANTS: Tots drets: Qui és el darrer a treure els peus de terra?	
j426	EL FANTASMA		Joan Llorens i Perea	Premià de Mar - Països Catalans		5-12	un llençol	Agafem un llençol ben gran. 4 nens l'agafen per les puntes. La resta del grup situat en fila a uns 10 metres. A la senyal del mestre, han d'anar passant per sota del llençol. El mestre diu dues consignes: s'apropa el fantasma i posteriorment FANTASMA!!!. En sentir això els 4 nens baixen el	

								llençol al terra. Els pillats, (els que estan sota) passant a formar part del llençol. S'acaba el joc quan queda 1 jugador sol.	
j427	CAP!, MANS!	pilota	Brian Rothenberg	EUA			1 pilota	<p>Es fa una fila davant d'una paret. Es tria un jugador que anirà al davant de la fila amb la pilota. Aquest crida: "Cap" o "Mans" mentre llença la pilota. El receptor de la pilota ha de fer el contrari; si li diuen Cap" ha d'agafar la pilota amb les mans, si li diuen "Mans" l'ha de tocar amb el cap. Si s'equivoca o no toca la pilota, queda eliminat i el joc continua, però si ho fa bé, llavors és ell o ella qui llença la pilota. L'últim que para guanya.</p> <p>Una altra versió és: Tots estan en fila davant de la paret amb les mans a l'esquena, el llançador llença la pilota o fa veure que la llença. Si la llença, l'altre jugador l'ha d'agafar. Si s'equivoca queda eliminat. Si el llançador fa veure que la llença, el receptor no es pot moure ni fer cap gest que delati que es pensava que li llençaven, si s'equivoca queda eliminat. L'últim que para guanya.</p>	
j428	JOC DELS SINÒNIMS	llenguatge	Marius Perijoc	Romania	2-4	>10		Hi poden prendre part entre 2 i 4 jugadors a partir d'11 anys. Cada un treu a l'atzar tres lletres d'una bossa. Aleshores en un temps de 3 - 4 minuts, escriurà una paraula	

								que comenci amb cada una d'aquestes lletres i sota seu n'escriurà els sinònims que en coneix. Es dóna un punt per al primer sinònim de cada paraula, dos per al segon, tres per al tercer i així successivament. El joc continua i el guanyador és el qui ha obtingut més punts. Aquest joc també es pot practicar amb homònims enlloc de sinònims.	
j429	IMITACIÓ DE SONS	llenguatge - pilota	Marius Perijoc	Romania		<9	1 pilota	<p>El joc s'adreça a la mainada de fins a 8 anys. Continua l'aprenentatge del reconeixement dels fenòmens de la natura, animals, diferents aparells, etc. a partir dels sons que aquests emeten.</p> <p>Els infants s'asseuen en cercle, mentre el director del joc està al mig i té una pilota a les mans. Explica als participants que quan llença la pilota dirà el nom d'un animal o indicarà un fenomen natural o un objecte que produeixi un so específic. Han d'agafar la pilota immediatament. El que l'ha agafat ha d'imitar el so corresponent dues vegades. Cada infant que agafi la pilota, després de contestar la llença a un altre company, indicant sempre que cal imitar el que se li indica. El director del joc intentarà ampliar l'àrea d'imitació indicant noms que</p>	

								<p>requereixen molta i variada imaginació.</p> <p>Es continua donant cada resposta ràpidament, en cosa d'uns 5 segons mentre es llença la pilota més lluny i es fa de manera àgil per tal que el joc tingui un ritme viu i alegre. Aquells que entretinguin el moviment, no agafin la pilota o contestin malament seran penalitzats amb la privació de jugar durant deu llançaments. Si tornen a fallar serà eliminats definitivament. El director corregirà els sons que consideri erronis i establirà des del principi la durada del joc. No es donen punts.</p>	
j430	EL JOC DE LA SERP	córrer	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Països Catalans				<p>Tots els participants es distribueixen pel terreny lliurement. Dos d'ells, que són la serp, s'agafen les mans i surten en persecució dels altres. Quan aconsegueixen tocar-ne algun, se'ls uneix fins que siguin quatre. Llavors es divideixen en dues parelles. I continua fins que tots siguin serps. Si una serp es deixa anar les mans, no pot tocar.</p>	
j431	LLOP I DIMONIS	córrer	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Països Catalans				<p>Els participants es divideixen en dos grups. Uns fan de llops, amb una cinta groga col·locada al darrere dels pantalons, com si fos una cua, i els altres fan de dimonis, amb la cinta vermella. Al senyal d'inici intentaran prendre's</p>	

								les cintes. El joc acaba quan un bàndol aconseguix totes les cintes de l'adversari.	
j432	LA BATALLA DELS GLOBUS	joc escolta	Grupo Scout Mafeking	Salamanca - Espanya			1 globus/participant	Cada un dels participants tindrà un globus inflat lligat a un turmell de manera que pengi uns 10 cm. El joc consisteix a intentar trepitjar el globus del contrincant sense que li trepitgin el seu. Al participant a qui rebenten el globus, queda eliminat.	
j433	CONÈIXER LES COMPANYES	pilota - joc escolta	Grupo Scout Mafeking	Salamanca - Espanya			1 pilota	<p>L'activitat és senzilla però molt útil per a complir l'objectiu.</p> <p>Es necessita una pilota ja que és semblant al joc de l'alto. En aquest joc una de les nenes (nena 1) agafa la pilota i la llença enlaire al mateix temps que diu el nom d'una de les altres (nena 2). Mentre la que ha estat cridada (nena 2) corre a agafar la pilota, la resta corre tan lluny com pot. Perquè parin de córrer, la nena (nena 2) anomenada ha d'agafar la pilota i dir alt una característica que distingeixi la primera (nena 1) que va llançar la pilota enlaire. Quan les nenes que corrien senten aquesta característica han de congelar-se en el lloc on són per tal que la que té la pilota (nena 2) intenti tocar-les amb ella. La que sigui tocada perd una vida i ha de començar el joc. Si no toca ningú, la nena nomenada perd una vida i ha de continuar ella el joc.</p>	

								Es pot assignar un nombre de vides a cada participant o eliminar a la primera que és tocada o que no ha pogut tocar ningú amb la pilota.	
j434	CINGLAD A EN CREU	joc escolta	Grupo Scout Mafeking	Salamanca - Espanya			veg. OBSERVACION S	Es lliguen dues cordes pel mig i es col·loquen en forma de x (o +, com us agradi més :-)). Es lliguen 4 trossos de corda prima, un a cada braç de la x, amb un pes a la punta i a la mateixa distància del centre. Es col·loquen 4 recipients sota els pesos. Els quatre equips es situen a les puntes de la x i comença el joc. Guanya el primer que aconsegueix posar el pes dins del seu recipient. Versió cooperativa: Exactament igual, només que es col·loca una fusta amb una ampolla parada al centre de la creu. La idea és que tots els equips col·loquin els seus pesos en els recipients sense que caigui l'ampolla.	2 cordes gruixudes 4 trossos de cordes primes 4 recipients i 4 pesos que hi càpiguen en ells
j435	POLLET A DINS, POLLET A FORA	joc escolta	Grupo Scout Mafeking	Salamanca - Espanya			1 corda i bossa plena de roba	Es lliga una de les puntes de la corda al sac que conté roba. L'encarregat del joc serà el granger i els participants seran els pollets. El granger ha de fer rodar el sac per damunt del seu cap amb un radi de 5 m aproximadament i cridar: "Pollet a dins!". Quan sentin aquest crit, els pollets corren a refugiar-se al costat del granger,	

								<p>procurant que el sac o la corda no els toquin. Quan cridi "Pollet a fora!" els pollets que estan ajupits al costat del granger, se n'allunyen corrent procurant que el sac no els toqui. Els pollets tocats surten del joc i guanya el darrer que queda viu.</p> <p>La persona que fa de granger ha de tenir molta cura de deixar anar la corda quan veu que tocarà un pollet, a més a més de no posar massa pes al sac.</p>	
j436	CURSA DE LES MONGETES	joc escolta	Grupo Scout Mafeking	Salamanca - Espanya		petits	1 poroto i 1 pal per particip.	<p>Consisteix, com indica el seu nom, en una cursa de les llavors, que corren empesos pels participants amb un palet petit. A manca de llavors, es poden fer servir pedres petites. Es pot variar segons el terreny, fer-lo individual o per equips, etc.</p> <p>Els més petits s'ho passen molt bé amb aquest joc.</p>	
j437	CURSA DE LES FULLES	joc escolta	Grupo Scout Mafeking	Salamanca - Espanya		petits	fulles	<p>Per a infants petits. Primer es demana a cada infant que busqui una fulla sense dir-li per a què serà. El joc consisteix en que les seves fulles competiran en una cursa i per tal que avancin cada un bufarà la seva.</p>	
j438	DIBUIXOS EN EQUIP	relleus - escolta	Grupo Scout Mafeking	Salamanca - Espanya		petits	llapis i paper	<p>Aquest joc es recomana per als més petits, ja que es va realitzar amb ells i va donar molt bon resultat. Es fan equips segons el nombre de participants i el material</p>	

								de què es disposi (es recomana no més de 6 per equip). Aquests equips es formen en fila, un equip a tocar l'altre, on el primer de cada fila té un llapis. Davant de cada equip a uns 7-10 m. es col·loca un plec de paper o un full gran. El joc comença quan el que dirigeix diu un tema, per exemple, "la ciutat", aleshores, el primer de cada fila corre cap el paper del seu equip amb el llapis a la mà i comença a dibuixar sobre el tema que s'ha dit, en aquest cas "la ciutat". Passats uns 10 segons, el qui dirigeix crida "prou!" i els que estaven dibuixant corren a lliurar el llapis al segon de la fila que ràpidament corre a continuar el dibuix del seu equip. I així successivament. El joc para quan el qui el dirigeix ho creu convenient i es donen punts a l'equip que ha fet el millor dibuix sobre el tema. Es pot repetir diverses vegades canviant el tema de dibuix.	
j439	CONQUESTA DEL CERCLE	dibuixat - escolta	Grupo Scout Mafeking	Salamanca - Espanya				Es dibuixa un cercle a terra, mirant que el terreny no sigui gaire dur, ja que hi haurà caigudes. Els participants entren en el cercle i cada un col·loca les mans a l'esquena; a l'ordre del qui dirigeix comença el joc i els participants s'empenyen uns a altres intentant fer sortir els seus contrincants del cercle. Es va eliminant els qui	

								toquen fora del cercle amb qualsevol part del cos i guanya l'últim que queda dintre. Es pot variar fent el cercle més gran o més petit, establint categories segons el pes dels contrincants, etc.	
j440	AMAGAR EL NÚMERO		Grupo Scout Mafeking	Salamanca - Espanya			paper, llapis, retolador	Cada un dels participants tindrà un número escrit al front, amb xifres grosses. El lloc on es jugui ha de tenir prou vegetació perquè tots els participants es puguin amagar i aguitar entre ells. El joc és individual, en el qual, cada un dels participants ha d'espigar els altres, mirant de veure'ls el número del front dels altres, procurant a més a més que no li vegin el seu. Guanya el que anota més participants amb el nombre respectiu.	
j441	CUIT AMAGAR	córrer	Sergio Alonso i Carlos Velázquez	Valladolid - Espanya	5-20			A este juego jugamos entre cinco y veinte personas. Un chico la rifa y al que le toque se la queda. El que se la queda cuenta hasta cincuenta despacio o hasta cien deprisa mientras los demás chicos se esconden. Cuando el que se la queda ve a alguien corre al lugar donde ha contado y dice:"Por... (el nombre de la persona que ha visto)". El último en ser encontrado puede salvar a todos si consigue llegar hasta el lugar donde se cuenta sin ser visto por el que se la queda. Para ello llega y dice:	

								"Por mí y por todos mis compañeros". En este caso el juego se repite y se la queda el mismo. En caso de que el que se la quede localice a todos los jugadores se la queda el primero en ser visto.	
j442	PALOMAT O (BEISBOL)	pilota, equip	Carlos Revilla	Mollet del Vallès - Països Catalans			bats i pilotes	<p>Els jugadors es divideixen en dos grups, batejadors i recollidors i se sorteja qui comença a batejar. En el terreny de joc s'ha de delimitar els següents espais: Un lloc circular per al llançador, "L" de 1,5 m de diàmetre. Una línia per al batejador "B" situada a 4 - 7 m de "L". Les bases, entre 4 i 8 m, distribuïdes en semicercle a uns 12 m de "L" i separades entre elles per una distància que no sigui massa propera perquè s'hi arribaria amb massa facilitat. La primera base és la que està situada a la dreta del batejador. Una línia d'arribada a l'altura del batejador "B".</p> <p>Els jugadors es distribueixen de la següent manera: El batejador de torn a "B" i el seu equip darrere seu. El llançador a "L" i el seu equip de recollidors per tot el terreny, estratègicament.</p> <p>El joc: Els batejadors, després d'haver triat un capità, comencen a batejar per tornos. El llançador ha d'enviar-los la pilota correctament al lloc designat per ells amb la mà.</p>	Aquest joc és molt similar al beisbol i pot utilitzar-se com a iniciació a aquest esport.

								<p>Si no ho fa així, poden exigir un altre llançador més precís. El batejador ha de procurar colpejar la pilota amb força i astúcia. Pot demanar tantes pilotes com vulgui si no porten la trajectòria sol·licitada, per a la qual cosa ha de dir "NO" abans no arribin a l'altura del bat. Si no ho fa així, s'entén que la pilota és acceptada. Pot fallar dues pilotes bones donant cops a l'aire, però si falla la tercera o en toca alguna i va a parar darrere de la línia de batejar queda eliminat. Si el cop és bo ha de deixar el bat a terra i sortir corrent de base en base procurant arribar a la més allunyada que li permetin les circumstàncies. Els recollidors han de córrer a buscar la pilota i tenen tres opcions:</p> <ul style="list-style-type: none">a.- Agafar la pilota a l'aire sense deixar-la caure a terra. En aquest cas, el batejador és eliminat.b.- Després de caure a terra, agafar-la i passar-la ràpidament al llançador, que si és al seu cercle atura el joc i si ha sortit, ha de tornar ràpidament. <p>Si en el moment de l'arribada hi ha un batejador situat entre dues bases o entre una base i l'arribada, és eliminat. No obstant, la primera base és lliure i pot arribar-s'hi encara que la pilota ja sigui al</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

							<p>cercle "L" excepte que s'hagi atrapat a l'aire.</p> <p>c.- El recollidor que té la pilota pot optar per fer punteria en el cos d'un batejador que corre entre base i base. Si el toca, l'elimina, si no, el joc continua igual.</p> <p>Hi pot haver diversos batejadors situats a les diferents bases, però només dos per base. El que hi arriba primer, ha de ser el primer que l'abandoni.</p> <p>La finalitat del joc és donar la vota completa al recorregut fins arribar a "LL" i apuntar-se una cursa. Així es va fent fins que tots els batejadors han estat eliminats o fins que s'elimina el capità. En aquest moment es canvien els papers.</p> <p>Salvar vides: El capità salva la vida d'un batejador cada cop que realitza una cursa. Qualsevol altre batejador pot salvar una vida, però per aconseguir-ho ha de fer una cursa completa d'un sol cop. Si és el capità el que ho aconsegueix salvarà dues vides. La salvació es farà per rigorós torn d'eliminació.</p> <p>Tocar el llançador: Si un batejador, en el seu batejament colpeja el llançador amb la pilota, queda eliminat.</p> <p>Al palomato s'hi ha de jugar durant</p>	
--	--	--	--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

								un temps convingut, per exemple, una hora. Es pot fer també a dos batejaments, un per equip. És clar que en aquest cas no es pot preveure si la durada serà de minuts o d'hores. Si es realitza en temps de classe i aquesta s'acaba, es pot continuar un altre dia, la qual cosa dóna més emoció al partit.	
j443	LA CADENET A	córrer i atrapar	Isabel Vicente i Carlos Velázquez	Valladolid, Espanya				Hi solem jugar donant voltes a un edifici. Un para i dóna voltes a l'edifici corrent en un sentit mentre els altres ho fan en sentit contrari. Quan es troben, el qui para ha d'intentar atrapar-los sense que ningú no pugui tornar enrere. Quan atrapa algú s'agafen la mà i continuen donant voltes. El joc continua i la cadena va creixent a mesura que es va atrapant jugadors. El joc s'acaba quan estan tots atrapats.	
j444	TERRA DESCOBERTA	amagar	Isamel Rubio i Carlos Velázquez	Valladolid, Espanya				Es fan dos grups. Se sorteja quin dels dos para. El grup que para compten fins a 100 de pressa amb els ulls tancats o mirant una paret. L'altre grup s'amaga on vol però ho fan tots junts. Els jugadors del grup que para van a buscar-los, també tots junts. Quan veuen algú dels que estan amagats, criden "Terra descoberta!". Aleshores el joc es repeteix intercanviant els papers.	
j445	L'ARANYA	córrer	Mónica del Pico i	Valladolid,				Cal dibuixar quatre línies	Nota del

			Carlos Velázquez	Espanya				<p>paral·leles. Les dues del centre han d'estar separades un metre, aproximadament. Les dues dels laterals, uns quatre metres de les del centre. És a dir: tindrem una primera línia, una altra paral·lela a aquella a uns quatre metres, un metre més enllà una altra i la darrera a uns quatre metres d'aquesta. Es fan tries per veure qui fa d'aranya. L'aranya es col·loca entre les dues línies del centre i no en pot sortir. Els altres jugadors es col·loquen darrere d'una de les línies laterals. L'aranya pregunta en veu alta : "Qui té por de l'aranya?" Aleshores, tots corren cap a l'altra línia travessant l'espai on hi ha l'aranya. El qui és atrapat per l'aranya, està eliminat. El joc es va repetint passant els jugadors d'una banda a l'altra. quan l'aranya els ha atrapat a tots, el primer que ha estat atrapat es converteix en la nova aranya i el joc comença altre cop.</p>	<p>professor: Aquest joc també es pot practicar sense eliminar ningú. En aquest cas, quan l'aranya toca algú aquest se li uneix, agafant-se les mans i no es poden deixar anar. D'aquesta manera, l'aranya és una cadena cada vegada més gran i difícil d'esquivar. Conec variants d'aquest joc a diversos països del món allunyats geogràficament, com ara Austràlia, Estats Units, Itàlia, etc., on rep diferents noms: Tree, Octopus, Il muratore, etc.</p>
j446	JARDINERA	rotllana	Cristina Platon	Romania				S'hi juga així: els infants fan una rotllana i canten aquesta cançó:	

								<p>Al jardí he sembrat floretes Roses, marduix i violetes Les he posades en rengle I les he anat a vendre Ara mateix Ara mateix. Mentre els infants canten, un d'ells (el jardiner) va donant voltes a la rotllana des de fora i quan s'acaba la cançó s'asseu al lloc d'un dels infants, que ara serà el jardiner. Recomença la cançó i el joc continua fins que tots els infants han fet de jardiner.</p>	
j447	AQUÍ HI HA UN MONEDER.	rotllana	Cristina Platon	Romania				<p>Els infants estan asseguts amb les mans juntes com si resessin. Un d'ells surt de l'habitació mentres els altres amaguen un moneder entre les mans d'un d'ells. L'infant de fora entra i cal que endevini a les mans de quin dels altres infants hi ha el moneder, mentre van cantant i posant els palmells amunt i avall: "Aquí hi ha un moneder amb diners, que no el robin els gitanos". Si ho endevina, va al lloc del qui ha amagat el moneder i aquest surt a fora i continua el joc, però si no l'endevina torna a sortir i es repeteix des del principi. Bé, aquest és un joc que el practicaven antigament sobre tot els infants pobres, que no tenien joguines amb què jugar.</p>	
j448	CHICOTE SCOUT	rotllana	Grupo Scout Mafeking	Salamanca - Espanya			1 mocador	<p>Els participants fan una rotllana amb les cames prou obertes per</p>	

								tal que hi passi algú entremig. Un dels participants farà de caçador i amb un mocador a la mà perseguirà un segon participant, la presa, que corre al voltant de la rotllana. El caçador li anirà donant cops amb el mocador. La presa ha de donar unes quantes voltes a la rotllana i acabar passant per sota les cames d'algun dels que la formen. En aquest moment, el caçador deixa el mocador a terra i arrenca a córrer ja que ara ell és la presa i aquell per dessota de qui han passat, és el nou caçador, que agafarà el mocador de terra i empaitarà a la nova presa.	
j449	CUNCUNA CIEGA	córrer	Grupo Scout Mafeking	Salamanca - Espanya			1 mocador / participant	Es formen equips d'uns 7 membres, tots ells amb els ulls embenats menys un per equip. Cada equip fa una fila agafant-se els seus membres a les espatlles del de davant, i l'últim és el que no duu els ulls tapats. L'objectiu és que els equips recorrin un circuit o camí guiats per l'últim de la fila, que donarà instruccions al primer parlant-li o transmetent-li el missatge, prement l'espatlla al de davant seu, el qual farà el mateix amb el de davant seu i així successivament fins que arribi al primer. Premerà l'espatlla del costat on ha de girar. Com més vegades premi, més gran serà el gir. Guanya el primer equip que	

								arriba al final del recorregut.	
j450	GRANGES I PORQUETS	córrer i atrapar	Grupo Scout Mafeking	Salamanca - Espanya				Cal un lloc tancat o marcat per jugar-hi. Es formen dos equips, els grangers i els porquets. Comença el joc i els grangers han d'intentar atrapar els porquets i aixecar-los a l'aire durant cinc segons, amb la qual cosa, el porquet queda eliminat. Quan estan eliminats tots, es canvien els papers, passant l'equip de porquets a ser grangers i els grangers, porquets. Guanya l'equip que ha trigant menys temps a eliminar els porquets quan li ha tocat de ser grangers.	
j451	LA THÈQUE	equip - pilota	Els alumnes de l'escola de les Houches	França			un bat i una pilota	<p>Hi ha dos equips, els batejadors i els recollidors.</p> <p>Terreny: Hi ha 4 bases (cèrcols) i un cercol al mig per al guardià.</p> <p>El primer batejador ha de colpejar la pilota amb el bat i enviar-la el més lluny possible.</p> <p>COM S'HI JUGA: Els recollidors, col·locats on vulguin, han d'intentar reconduir la pilota al guardià (que no pot sortir del cercol del centre). Durant aquest temps, el batejador ha d'anar de base en base i ha de fer el màxim de voltes possible. Quan els recollidors han reenviat la pilota al guardià, el batejador s'atura en una de les bases, si no, serà eliminat. Quan la pilota està entre</p>	

								les mans del guardià, li toca a un altre batejador colpejar la pilota.
j452	DODGEB ALL (I)	pilota	Laura J. Rhinehart i Geof Nieboer	EUA			1 pilota de goma	Cal una paret llarga o un costat d'una casa i una pilota de goma grossa. Tots es posen en fila i un llença la pilota a la paret amb la intenció de tocar una part del cos d'algú. Si ho aconsegueix, para aquest i li toca a ell llançar la pilota. L'objectiu és de no llançar fort la pilota, però amb precisió per tal de tocar algú que intenti evitar la pilota.
j453	DODGEB ALL (II)	pilota	Sarah Buhman i Geof Nieboer	EUA			2 pilotes	Es formen dos equips. Un farà dues files encarades. Disposen de dues pilotes. L'altre equip estarà repartit entre les dues files del primer. El primer equip llançarà les pilotes al segon equip. Si un del segon equip és tocat per sota les espatlles, quedarà eliminat i ha de sortir del joc. Si un jugador del segon equip agafa la pilota a l'aire, abans que reboti, té una vida més (si el toquen no queda eliminat, encara li queda una vida). Un jugador no pot rebre més de tres vides. Les vegades següents que agafa la pilota, pot recuperar jugadors que estaven eliminats. Quan tots els jugadors del segon equip estan eliminats, s'intercanvien els papers. VARIACIÓ: Si un jugador de l'equip contrari agafa la pilota que

								heu llançat abans que boti, el llançador és eliminat.	
j454	DODGEB ALL (III)	pilota	Cherie Robinson i Geof Nieboer	EUA				1 pilota de goma	S'hi juga en un cercle pintat a terra. Es divideix els jugadors en dos equips. Un equip està dintre el cercle i l'altre repartit pel voltant. S'hi juga amb una pilota de goma d'uns 35 cm de diàmetre i es llença als jugadors de dintre del cercle. Els de dintre poden moure's lliurement sense sortir del cercle. Només se'ls pot tocar per dessota del pit. Si una pilota el toca per damunt del pit, el llançador és eliminat. Si un del cercle és tocat, passa a ser de l'equip de fora. S'acaba quan no queda ningú en el cercle
j455	DODGEB ALL (IV)	pilota	Andrew Hughes i Geof Nieboer	EUA				1 pilota	Aquesta versió deu provenir del Japó, malgrat que hi he vist jugar als EUA. És la versió de dodgeball que he après d'estudiants del Japó. Els jugadors estan dividits en dos equips iguals. L'àrea de joc és un rectangle gran dividit per la meitat. Cada equip es col·loca en una meitat. Tots menys un de cada equip estan en el seu terreny, mentre el jugador solitari està fora del rectangle, per darrere de l'altre equip, és a dir, que hi ha un jugador de l'altre equip per darrere de cada equip. Els equips fan a sorts qui té primer la pilota

								normalment només una- Intentaran tocar els de l'altre equip (normalment no val tocar al cap). Quan un és tocat ha de sortir del terreny i unir-se al que estava solitari. Aquests que estan fora també poden intentar tocar als altres, però han d'estar a la banda de darrere del rectangle. Si un d'aquests jugadors toca algú, retorna al seu equip. Guanya el darrer equip a qui li queden jugadors dintre el seu camp. L'interessant del joc és que tots estan sempre actius i els de dins passen molta estona corrent endavant i endarrere.		
j456	DODGEB ALL (V)	pilota	Jennifer Smith i Geof Nieboer	EUA				1 pilota tova	Variació per a interior del joc "dodgeball". Es forma un cercle i es tria una persona perquè comenci. Aquesta persona tira la pilota (cal que sigui tova) a algú de l'altra banda de la sala. Si l'agafa, la tira a un altre, si li cau, s'ha d'asseure. L'últim que queda dret és el guanyador. És un bon joc per als dies de pluja i ningú no pren mal ni es trenca res.	
j457	DODGEB ALL (VI)	pilota	Tom Bowersox i Geof Nieboer	EUA				pilotes	1a variant: Organització: Cal un espai obert ampli i com a mínim tantes pilotes mitjanament toves per tal que un equip en tingui una per jugador. Se'n pot tenir moltes més o moltes menys. Es divideixen els jugadors en dos	

								<p>equips iguals.</p> <p>Terreny de joc: Es dibuixa un rectangle gran amb una línia al mig.</p> <p>Regles: Es tira la pilota intentant tocar un dels components de l'altre equip. Si agafa la pilota, el llançador queda eliminat. Si la pilota toca el cap del jugador, també s'elimina el jugador. Tot això abans de que boti. Si l'equip que té una persona eliminada toca un membre de l'altre equip tots tornen a jugar. Si bota, la pilota no segueix cap de les regles anteriors.</p> <p>2a variant: L'únic canvi és que l'equip amb el jugador fora pot toca el jugador de l'altre equip per aconseguir el jugador.</p>
j458	DODGEB ALL (VII)	pilota	Kari Busch i Geof Nieboer	EUA			1 pilota	<p>Els jugadors es divideixen en dos equips. Es divideix el pati mitjançant una mànega de jardí o quelcom similar. Els equips es col·loquen a banda i banda i no poden creuar a l'altra banda. Per començar, es recullen tantes pilotes com es puguin i es reparteixen entre els equips. Es llença una pilota a l'altre equip. Si es toca algú per dessota del cap, està eliminat. Si agafa la pilota, l'eliminat és el llançador. L'últim que queda és el guanyador.</p>
j459	GUERRA	pilota	Brian Litteral i Geof	EUA	15-20		2-4 frisbees	És el joc "dodgeball" amb frisbees

	DE FRISBEE - DODGEB ALL (VIII)		Nieboer					(plats de plàstic) enlloc de pilotes. Normalment s'hi juga entre dos equips dintre d'uns límits. Els jugadors tenen uns quants frisbees, 2, 3 o 4, depenent del nombre de jugadors (fins a 15 o 20). Quan un agafa un frisbee que ha llençat algú, el llançador està eliminat. S'acaba el joc quan només queda un jugador.	
j460	DODGEB ALL (IX)	pilota	Mark Gronotte i Geof Nieboer	EUA	15-20		pilotes	<p>Un equip està contra una paret i l'altre està a uns 10 metres lluny amb les pilotes. L'equip llançador no pot travessar la línia i comencen a llançar pilotes a l'altre equip.</p> <p>Els llançaments funcionen així: Tocar un braç - el braç darrere l'esquena. L'altre braç - tots dos braços darrere l'esquena. Tocar una cama - aixecar la cama L'altra cama - caminar de genolls. Al cap o al cos - queda eliminat el llançador Si un agafa la pilota recupera una part del cos. Si no ha perdut cap part, pot tornar a jugar un company eliminat.</p>	
j461	METGE I ESPIA - DODGEB ALL (IX)	pilota	Deanna Grygiel i Geof Nieboer	EUA	15-20		1 pilota	Aquest joc s'assembla molt al "dodgeball" de dos equips, però amb una variació. Cada equip tria en secret un "Metge " i un "Espia". El joc transcorre com de costum amb una línia i llançaments de	

								<p>pilota cap a una i altra banda. Quan un és eliminat perquè ha estat tocat o perquè hom ha agafat la pilota que ha llançat) està quiet al lloc. El Metge del seu equip pot anar secretament cap a ell i tocar-li la mà per tal que torni a jugar. El director del joc cada vegada pot cridar: "Espia! 10 segons!" i aleshores compta a poc a poc fins a 10. El qui fa d'espia pot agafar la pilota a l'altra banda de la línia i intentar prendre-la a l'altre equip. Ha de tornar abans no transcorrin els 10 segons. S'hi pot jugar a l'exterior, en un gimnàs o en una sala gran (es pot utilitzar boles de paper enloc de pilotes per evitar riscos a les làmpades!). L'equip que aconsegueix eliminar tots els altres jugadors guanya. Aquest joc exigeix un gran treball d'equip ja que cada equip intenta protegir els seus Metge i Espia.</p>	
j462	QUACH	atrapar	Olga Nepravda i Irina Melnik	Ucraïna				<p>Poden participar en aquest joc molts infants. En trien un perquè pari. Ha de corre i atrapar un altre participant. Quan en toca un, aquest esdevé el Quach. Als infants els agrada aquest joc perquè és molt interessant.</p>	<p>Dibuix d'Anton Gurin a http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/gurin.jpg</p>
j463	ARANYA	córrer	Olga Nepravda i Irina Melnik	Ucraïna	4			<p>Hi ha dos grups en aquest joc. Fan dos cercles i estan lligats esquena per esquena. Han de saltar junts fins arribar a un lloc determinat. El grup que corre més</p>	<p>Dibuix d'Olga Nepravda a http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/nepravd</p>

								de pressa, guanya.	a.jpg
j464	CUIT A CÓRRER	córrer i atrapar	Simonenko Ann i Irina Melnik	Ucraïna				Aquest és un joc molt interessant. Hi poden participar molts infants. Han de triar-ne un perquè pari. Aquest compta fins a 10 mentre tots corren i s'amaguen. La missió del qui para és la de trobar-los tots. Però cada un d'ells ha de córrer fins un lloc determinat i dir "Ta - ta - ta". Aquest senyal significa que aquest jugador no pot parar. Pararà el darer que trobi. Aquest joc m'agrada molt. Juguem-hi junts!	Dibuixos d'Ann Simonenko, Irina Dgus i Moros Lidia a http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/simonenk.jpg , http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/dgus.jpg i http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/moroz.jpg
j466	EL DRAC	córrer	Oxana Sadovenko i Irina Melnik	Ucraïna				El meu joc preferit, aquest any és "El drac". Tots els infants que hi prenen part fan una cadena i posen les seves mans a les espatlles dels companys. El primer és el "cap del drac" i el darrer la "cua del drac". La cadena comença a córrer. El "cap" intenta atrapar la "cua". No es pot usar les mans. Si la "cua" es atrapada pel cap, canvien els llocs. El "cap" esdevé "cua".	Dibuix d'Olga Nepravda a http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/sadovenk.jpg
j465	IVANA KUPALA	festa	Tatiana Turos i Irina Melnik	Ucraïna				A Ucraïna hi ha molts jocs. Us vull parlar del joc de la nit del 7 de Juliol a Ivana Kupala. És una tradició molt antiga. Tothom canta cançons i ballen danses ucraïneses. Les noies agafen flors i les posen sobre la superfície del	Dibuixos de Tatiana Turos i Artemenko Vadim a http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/turos.jp

								riu i si les flors s'enfonsen, les noies es casaran, però si tornen a pujar, aquesta noia no es casarà aviat. La segona part del joc de Kupala consisteix en saltar per damunt del foc. És perillós, però a la gent li agrada. És una tradició molt popular als pobles d'Ucraïna.	g i http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/artemenk.jpg
j467	PEIXOS I PESCADOR	coordinació dinàmica	Joan Llorens i Perea	Premià de Mar - Països Catalans	>12	6-12	1 guix, 2 cons i mocadors	<p>DESENVOLUPAMENT: Es pinta un cercle ben gran 3-4 m. de diàmetre. Dins del cercle van els peixos. A uns 20 metres dibuixem un altre cercle d'igual mida que serà la peixera on els pescadors (el nombre de pescadors serà aproximadament una proporció d'1 pescador per cada 5 peixos) hauran de portar els peixos que agafin del cercle. Com els poden agafar? Només poden ficar un peu dins del cercle i l'altre sempre fora.</p> <p>Els peixos introduïts en la peixera, no poden sortir. Tan sols podran sortir si surt un peix del cercle i li pica la mà. S'acaba el joc quan tots els peixos estan dins de la peixera.</p>	
j468	EL PANCAKES CREMA!	córrer i atrapar	Natalia Petriaeva	Bielorússia				Els jugadors dibuixen un cercle a terra i s'hi estan a dins (el nombre de jugadors no és limitat). El qui para està uns 3 o 4 m apartat del cercle. Comença el joc dient: "El pancake(*) es crema!" Els jugadors surten corrent del cercle, però sense anar massa lluny i tornen	Nota del traductor: Hem mantingut el mot pancake, però si us agrada més el podeu substituir per

								immediatament. El qui para intenta tocar-ne algun. El qui sigui tocat para mentre que el primer s'uneix al grup de la resta de jugadors.	crêpe, filhoa, panqueque o qualsevol altre o fins i tot, canviar la frase per una altra.
j469	L'OR	córrer	Natalia Petriaeva	Bielorússia				Els jugadors (en nombre il·limitat) seuen en fila. El qui para té un petit objecte anomenat "or", que pot ser una pedreta, una moneda, un botó... i se l'amaga a la mà. Aleshores va caminant al llarg de la fila i fa veure que els dóna l'or. El deixarà a les mans d'un d'ells però que els altres no se n'adonin. Després se separarà 3 o 4 passos de la fila i dirà: "L'or, vine cap a mi!". El qui té l'or ha de saltar i córrer cap al qui para. Però tots els altres jugadors han d'estar molt alerta i agafar el qui té l'or. Si no aconsegueix de sortir de la fila el joc torna a començar. Si se'n surt, llavors para ell i el qui parava s'uneix a la resta.	
j470	LA GATA I ELS MIXETS	córrer i atrapar	Natalia Petriaeva	Bielorússia				Els jugadors dibuixen una línia a terra. És "el carrer". Després dibuixen un cercle 10-15 m enllà del "carrer". Aquest cercle és la "casa". Es tria un jugador que farà de gata i la resta seran els gatets. La gata entra a casa mentre els gatets estan a uns 2-3 passos de casa. La gata comença a fer preguntes i els gatets les han de	

							<p>respondre de pressa.</p> <p>La conversa pot ser aquesta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estimats gatets, on heu estat? - Al jardí. - I què hi fèieu? - Collíem flors. - I on són les flors? - Se les ha menjat una vaca. - I on és la vaca? - Se n'ha anat al bosc. - I on és el bosc? - Cap enllà, darrere la muntanya, etc. <p>El nombre de preguntes i respostes depèn de la fantasia i l'enginy dels jugadors. Tan aviat com els gatets s'equivoquen i no contesten abans que la gata compti fins a 10, la gata crida: "Sou uns mentiders" i corre a atrapar-los. Els gatets corren cap el carrer, és a dir, es col·loquen a la línia i s'agafen les mans.</p> <p>El qui és atrapat per la gata o que arriba darrer queda eliminat. La gata el porta amb ell a "casa".</p> <p>El joc torna a començar. S'acaba quan la gata porta a "casa" tots els gatets.</p>	
j471	UN PESCADO	córrer i atrapar	Natalia Petriaeva	Bielorússia			<p>Els jugadors trien un "pescador" d'entre ells i li posen un mocador</p>	

	R							<p>que li tapa els ulls. Els jugadors piquen de mans i poc a poc van caminant al voltant del "pescador", el qual intentarà atrapar algun "peix".</p> <p>Quan troba algun obstacle en el seu camí (un clot, una paret, un pal..) els jugadors li criden: "Vés en compte, estàs en aigües profundes". Quan ja ha passat l'obstacle, li diuen: "Estàs en aigües netes".</p> <p>Quan atrapa algú, el pescador ha de dir-ne el nom. Si l'endevina, aquest esdevé el nou "pescador". El joc continua. El jugador esdevé pescador o és eliminat, segons les regles que s'hagin establert per endavant.</p> <p>Si el "pescador" no n'endevina el nom, els jugadors li diuen: "Has atrapat una granota!" i el "pescador" deixa anar el jugador i intenta atrapar-ne un altre.</p>	
j472	EST, SUD, NORD, OEST	rotllana	Miriam, alumna i Anne Davis i Penny Gerlach, prof.	EUA	>6			<p>L'objectiu del joc és endevinar la direcció que assenyala la persona del mig de la rotllana. Calen com a mínim 6 jugadors.</p> <p>El primer que cal fer és triar un perquè estigui al mig. Aleshores, aquest assenyala a l'est, a l'oest, al sud o al nord. Després els que estan fora, tanquen els ulls i han</p>	

								d'endevinar la direcció que assenyala el del mig. Finalment, si el de fora ho endevina, s'intercanvia amb el del mig i el joc torna a començar.	
j473	AGAFAT-HI FORT	força	Juan, alumne i Anne Davis i Penny Gerlach, prof.	EUA	5-8			<p>És un joc que he inventat jo mateix. Ara us explicaré les instruccions per jugar-hi. Han de ser de 5 a 8 jugadors.</p> <p>Es comença agafant-se fort a un pal o un arbre. Aleshores els altres intenten fer-te sortir del pal. Si ho aconsegueixen, guanyen ells, si no, guanya el que estava aferrat al pal. Aleshores torna a començar.</p>	
j474	EL PENJAT		Dane, alumne i Anne Davis i Penny Gerlach, prof.	EUA			eines d'escriure	<p>L'objectiu del joc és el de resoldre les lletres d'una paraula oculta. Aquests són els passos: Us cal quelcom per escriure i on escriure. El qui pensa la paraula, dibuixa una forca. La paraula està indicada per mitjà d'espais en blanc. Per exemple, si heu pensat una paraula de 5 lletres, dibuixareu cinc espais. S'hi pot jugar entre dues persones o entre dos equips. L'equip que intenta endevinar la paraula diu una lletra. Si aquella lletra va en algun dels espais, s'hi escriu i el jugador pot continuar endevinant fins que falli. Quan falla es dibuixa una part del cos del penjat. Normalment és un dibuix de traços senzills que té un cap, dos braços, dues cames i el cos. S'hi pot dibuixar més coses, però</p>	

								els equips han de posar-s'hi d'acord abans de començar. Si s'ha dibuixat tot el ninot sense endevinar la paraula, heu perdut. Si endevineu totes les lletres i la paraula abans que s'hagi dibuixat tot el ninot, heu guanyat.	
j475	QUINA NOA ÉS?	endevinar	Jim, alumne i Anne Davis i Penny Gerlach, prof.	EUA			un instrument musical	L'objectiu del joc és endevinar la nota que algú toca. Es fan tornos i és una manera divertida de aprendre, escoltar i reconèixer les notes musicals.	
j476	NETEJA PILOTES	coordinació ull-peu	Joan Llorens i Perea	Premià de Mar - Països Catalans		>5	15 pilotes	Es juga en un rectangle i una línia al mig que separi els dos camps. Es col·loquen unes 15 pilotes aproximadament. A la senyal del mestre, els dos grups han de xutar amb el peu la pilota a l'altre camp. Guanya qui menys pilotes tingui en el seu camp. Variant: Es pot llençar la pilota amb la mà, colpejant-la, amb el cap i amb totes les variants que se'ns occorren.	
j477	CONTINUA EL REFRANY	pilota - llenguatge	Marius Perijoc i Cornelia Platon	Romania			1 pilota	Els infants que participen en aquest joc fan una rotllana i es tiren la pilota els uns als altres. El qui tira la pilota ha de començar un refrany i el que l'agafa l'ha d'acabar. Per exemple, si el primer diu "A la taula i al llit", l'altre ha de respondre: "al primer crit". Quan els participants són més grans, s'hi pot jugar amb refranys sobre un determinat tema, com ara la	

								<p>veritat, la mentida, la bellesa, etc.</p> <p>Regles: Cal establir un temps perquè cada infant pugui dir el refrany des que té la pilota i la continuació del joc amb un nou llançament. No és permès de repetir el mateix refrany en una mateixa partida. Aquell que no agafa la pilota, no té dret a contestar el refrany, o si s'entreté es queda sense jugar durant 10 llançaments. Si es torna a equivocar, queda eliminat. En aquest joc no hi ha puntuacions.</p>	
j478	ELS OCELLS I EL NIU	córrer - musical	Fiodor Teplov i Igor Medvedev	Kazakhstan				<p>Els jugadors han de fer una gran rotllana. Un d'ells para. Ha d'anar donant voltes al cercle mentres balla al so de la música. Es posarà darrere d'un jugador i, fent-li una reverència, l'invitarà a seguir-lo. Aquest ha d'anar imitant els seus moviments. S'han d'acostar a un altre jugador i continuar de la mateixa manera. La cadena de jugadors es fa cada cop més gran. Quan ja no pot ser més gran, el qui para fa un xiulet i tots es col·loquen al cercle. Aquell qui arriba més tard que els altres ha de dir una poesia o fer alguna cosa difícil o bé para.</p>	
j479	TELEGRAMA	atenció	Specialized Physical-Mathematician Profile	Ucraïna				<p>Tots estan en cercle, agafats de les mans. Un para i s'està al centre de la rotllana. Aleshores un diu: "Envio un telegrama a en Tal" i</p>	

									l'envia estrenyent una de les mans, moviment que serà transmès per cada jugador fins arribar al destinatari, el qual aixecarà la mà per on li ha arribat el telegrama i dirà: "Ja el tinc!". La tasca principal del qui para és d'interceptar el telegrama mentre s'està lliurant. Si ho fa, el jugador que estrenyia la mà al company, para.
j480	SANTIES-FANTICS LIMPOPO	rotllana	Specialized Physical-Mathematician Profile	Ucraïna					Tots els jugadors estan drets en cercle. En sentir dos cops de mans o de dits, tots diuen: "Santies-fantics limpopo". La persona que para surt del cercle i tots els altres decideixen qui canviarà els seus moviments. Quan el qui para entra a la rotllana ha d'esbrinar qui és el primer que canvia els moviments. És important canviar-los. Quan està al centre, algú darrere seu el canvia. Els moviments han de ser diferents: saltar a peu coix, acariciar-se moure les mans, asseure's, fer moviments de dansa. Cal dir "Santies-fantics limpopo". tota l'estona. Si el qui para endevina qui ha canviat els seus moviments, la persona que s'ha mogut, para i els jugadors en trien un altre que canviï de moviments.
j481	L'ÓS ESTÀ DORMINT	atrapar	Livia Talasman	Romania					Es compta per veure qui farà d'ós. El nen o nena triat durà els ulls embenats i farà veure que dorm mentre la resta canta:

								<p>L'ós, l'ós està dormint, què li podem donar per menjar: llet o cafè perquè atrapi algú?</p> <p>Al final de la cançó "l'ós" es desperta i intenta reconèixer un/a jugador/a tocant-lo/la. Si l'encerta, ambdós intercanvien els papers.</p>	
j482	EL CASTELL	pilota	Madalina Pavel	Romania	2 equips		5 pedres i 1 pilota	<p>Aquest joc és per a dos equips. El primer posa cinc pedres una damunt l'altra fent el que s'anomenarà un "castell". El segon equip tira la pilota al castell. Si l'ensorra, deixen la pilota al costat i se'n van corrents. El primer equip intentarà reconstruir el castell. Mentrestant els del segon equip els donen cops amb la pilota. Si el primer equip no aconsegueix de reconstruir-lo, perden i el primer equip guanya un punt. I d'altra banda, el segon equip perd si el primer reconstrueix el castell, guanyant un punt. El joc continua. Guanya l'equip que aconsegueix més punts.</p>	
j483	LES BANDERES	córrer	Iount Petrea	Romania	2 equips		banderetes	<p>En aquest joc hi prenen part dos equips. Estan situats en dues files encarades a una distància d'uns 10 metres. Al mig del camp hi ha banderetes o altres objectes fixats a terra. A l'ordre de la persona que dirigeix el joc, els infants d'un i</p>	

								altre equip corren cap al centre. El primer que hi arriba, agafa un banderí i corre cap al seu equip, perseguit pel seu adversari. Si l'altre no l'atrapa aconseguix un punt, altrament perd el punt. Guanya l'equip que aconseguix més punts.
j484	PICAR LA PICA	punteria	Joan Llorens i Perea	Premià de Mar - Països Catalans	20-25	>5	1 pilota, 2 cons i 2 piques	Es col·loquen dues piques a cada extrem del pati i es pinta un semicercle que és una zona prohibida on no pot entrar ningú. Es formen dos equips. S'han d'anar passant la pilota. El jugador pot córrer amb la pilota tot el que vulgui però si el toquen, s'ha d'aturar i passar-la a un company. S'aconsegueix un punt cada cop que es fa caure la pica a terra. Si un jugador defensor entra dins la zona prohibida, és farà un tir lliure des d'un distància de 5 m. (depenent de l'edat dels nens i nenes) amb l'objectiu de llençar la pica a terra.
j485	PORTERI A MÒBIL	punteria - futbol	Joan Llorens i Perea	Premià de Mar - Països Catalans	20-25	>5	2 piques i 1 pilota	Es fan dos equips. A cada extrem del pati es pinta una línia paral·lela a la paret separada d'ella uns 3-4 m. Allà es col·loquen dos nens/es amb una pica agafada amb les mans, que representa la porteria. Es poden moure tant com vulguin sense sortir de la línia. Guanya el joc l'equip que faci entrar més vegades la pilota dins de la porteria mòbil.

j486	RELLEUS A LA PLATJA	relleus	Joan Llorens i Perea	Premià de Mar - Països Catalans	25-30	>5	esponges, ampolles, galledes..	<p>Depenent del nombre de nens/es es fan grups. El millor és que cada grup no tingui més de 7-8 alumnes. Es tracta de fer relleus amb l'objectiu de aconseguir les següents proves:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Omplir l'ampolla de plàstic de sorra amb les mans. - Omplir l'ampolla de plàstic amb aigua amb l'ajuda d'un got de plàstic. Prèviament s'hauran omplert dues galledes d'aigua que es posaran a mig camí per poder agafar l'aigua. - Omplir l'ampolla de plàstic d'aigua amb l'ajuda d'una esponja. 	
j487	RUC	pilota	Ciara, alumna i Marianne McGough, prof.	Irlanda			1 pilota	<p>Tots els jugadors i jugadores estan en cercle i es van tirant la pilota entre ells i elles, Quan a algú li cau la pilota és "D" i si li torna a caure una altra vegada, serà "O" i així successivament fins que serà "DONKEY" (ruc) quan li haurà caigut 6 vegades. Quan un és "Ruc" ha d'actuar com un ruc.</p>	<p>NOTA del traductor: Si traduïm la paraula DONKEY per RUC, pel fet que aquesta només té 3 lletres, aviat tothom serà ruc. Em sembla que és millor canviar-la per una de més llarga que designi un altre animal i comportar-se com aquest.</p>

j488	TOTS AL DARRERE	córrer i atrapar	Paul, alumne i Marianne McGough, prof.	Irlanda	>5			N'hi ha un/a que para i els altres compten fins a deu. Aleshores l'han d'empaitar. El/la que l'atrapa para. I així successivament.	
j489	LA VORERA	pilota	Casey, alumna i Marianne McGough, prof.	Irlanda	2		1 pilota	Hi juguen dues persones. Una està a una banda del carrer i l'altra a l'altra. Cal una pilota que boti. Es tira la pilota intentant tocar la vorera de l'altra banda. L'altra persona ha d'agafar la pilota abans de que toqui la vorera, mentre encara hi és damunt. Es pot tirar la pilota de cara o d'esquena. Si la tireu de cara obteniu 10 punts i se la tireu d'esquena, 50. Sempre que hom guanya punts, va al mig del carrer i tira la pilota a la vorera i obté punts cada cop que ho aconsegueix. Si s'equivoca, recula a la seva vorera tan de pressa com pot, però si l'altra persona el/la toca amb la pilota abans no hi arribi, perd tots els punts.	
j490	L'ARANYA (II)	córrer i atrapar	Rona, alumna i Marianne McGough, prof.	Irlanda	~20			Una persona para i s'està al mig del lloc on jugueu. Hi poden jugar uns 20 jugadors, més o menys. Hi ha dues "cases", una a un extrem i l'altra a l'altre. Els nens i nenes que no paren van a una de les "cases" i quan hom compta fins a tres han d'anar corrent cap a l'altra "casa". La persona que para intenta atrapar-los. Aquells que siguin atrapats també pararan. L'última persona que quedi sense ser atrapada serà la guanyadora.	Original en anglès TIG CAUGHT

								Si la persona que para entra en una "casa", les altres tenen dret a una passejada lliure. Això vol dir que no pot atrapar-les fins que siguin a l'altra banda.	
j491	ÀNGELS I DIMONIS	Nocturn	Pep Capdevila	Osona	> 10	> 6	espelmes, lot o llum butà.	<p>Aquest és un joc de nit que cal jugar en un terreny pla, un xic apartat de la llum de les cases perquè la fosca sigui el màxim possible. Els jugadors es divideixen en dos bàndols: uns són els àngels i els altres els dimonis. Al mig d'un costat del camp de joc s'hi situa el cap dels àngels que custòdia la vida representada en la flama d'un ciri o espelma. Just al l'altra banda del camp un lot encès o llum de butà ben suau representa la glòria. Escampats estratègicament pel mig del terreny de joc, quiets i amatents es situen els dimonis ben quiets intentant no ser vistos i cobrir el màxim de terreny.</p> <p>La missió dels àngels és d'arribar a la glòria amb la seva espelma (vida) encesa. La dels dimonis és aprofitar el camuflatge de la fosca, la quietud i el silenci per apagar, d'un bufet, la vida de l'àngel que, confiat, passa a prop seu.. Qui li hagin llevat la vida a d'anar a encendre l'espelma on es troba l'àngel custodi i tornar a començar el recorregut. Quan tots aconseguixin arribar a la glòria</p>	ARXIUS

								els dos bàndols es canvien els papers i torna a començar el joc.	
j492	PASSEIG ENTRETIN GUT	Concentració	Pep Capdevila	Osona	> 4	> 4	Cap	Tots els participants s'apleguen al costat del qui porta el joc i comencen a caminar. El conductor explica una història, que prèviament s'ha preparat, i aprofita el moment de dir un número per començar un compte enrera (ex. "... de manera que quan foren les deu, nou, vuit....") que els demés participants aprofitaran per amagar-se on no puguin ser vistos. Un cop acabat el compte enrera tots els que no ho han pogut fer queden eliminats. Seguidament es reuneixen altra vegada i continuen passejant i escoltant la història fins que, allà on s'avingui amb el guió, es comenci un altre compte enrera , ara però, una unitat inferior al d'abans (ex.: "... i els digué que anessin a comprar nou, vuit, set...."). Es va repetint aquesta dinàmica fins que només queda per enxampar un participant que esdevé el guanyador del joc. Si el joc es desenvolupa en un circuit que no sigui circular cada vegada que es fa el compte enrera canvia l'entorn i el temps per amagar-se és mes curt. Això repercuteix en l'emoció i diversió del joc.	ARXIUS
j493	UN PEU, DOS	Habilitat i força	Pep Capdevila	Osona	>3	> 8	Cap	És un joc de competició. Primerament es traça una línia ben	ARXIUS

	PEUS							<p>visible a terra i, per sorteig o per ser el darrer en incorporar-se, s'anomena el participant que li toca "parar". El que para ho fa amb la cintura doblada endavant i les mans darrera el clatell i es posa just al costat de la línia de salt. Els demés han de saltar per sobre el que para fent el menor nombre de passes (peus) a partir de la línia de salt. Cada vegada després d'haver saltat tots, el que para se separa lateralment una passa de la línia de manera que cada roda es fa més difícil saltar per sobre des de la línia sense haver de fer cap peu entremig. El saltador ha de manifestar, abans de saltar i en veu alta els peus que farà entre la línia de salt i el que para dient, per exemple: "- Dos peus!" que vol dir que, després de la línia, farà dues passes i saltarà. Després de cada passada els que han saltat sense "cap peu" passaran davant dels que ho han fet amb "un peu" i aquests davant dels de "dos peus" i així s'estableix una classificació que es va actualitzant cada passada. Quan un saltador no pot fer el salt amb els peus anunciats ha de "parar" i el que parava passa a saltar incorporant-se al darrer lloc de la fila de saltadors i intentarà remuntar posicions per ocupar el</p>	
--	------	--	--	--	--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

								lloc que li correspon d'acord amb la seva habilitat. Aquest joc té la possibilitat de continuar sense haver de començar de zero a l'inici de cada sessió.	
j494	MANCHA	córrer i atrapar	Emanuel Muldon	Argentina	5-6			Els infants, en cercle, trien qui serà "Mancha". Per això diuen una cantarella i es van descartant d'un en un. El qui queda és "Mancha". Corren per esquivar "Mancha". Si s'hi acosten, han de girar i recular mentre diuen en veu alta un programa de TV. Si no té temps de dir-lo ha de tornar-se ràpidament en a "Mancha" i atrapar la resta.	
j495	L'HABITACIÓ FOSCA	córrer i atrapar	Indira Morate	Argentina			1 nina amb llum vermella	Hi pot participar qualsevol nombre de jugadors/es. Us cal una nina amb llum vermella. Un/a jugador/a amaga la nina i ell/a també s'amaga, sota la taula, etc. Quan la resta entren, busquen la nina, la troben i la tornen a amagar en un altre lloc. La persona que la va amagar primer l'ha de buscar, i quan la troba, els altres l'atrapen i ha de romandre fora del joc en espera que hom n'atrapa un altre per poder tornar al joc.	
j496	"MANCHA" CONGELADORA	córrer i atrapar	Ezequiel Moreira	Argentina				Les persones participants, estan en cercle per triar qui serà MANCHA. Per això, diuen una cantarella i la que queda és "Mancha". Tothom marxa corrent per evitar que "Mancha" els toqui. Però si "Mancha" toca algú,	

								aquesta persona es "congela" (es queda immòbil) allà mateix, però la resta poden salvar-la. El joc s'acaba quan "Mancha" ha congelat tothom.	
j497	ELS QUATRE CANTONS	escolta - córrer	Grupo Scout Mafeking	Salamanca	2 equips		4 mocadors i 1 pilota	Es formen dos equips i es col·loquen quatre mocadors a les puntes d'un quadrat d'uns 15 m. L'equip A es col·loca en una fila perpendicular a un dels costats del quadrat, fora d'ell i l'equip B s'escampa per tot el quadrat i els seus voltants. La pilota la té el primer de la fila de l'equip B. El joc comença quan el jugador de l'equip B llença la pilota tan lluny com pot i corre a buscar els quatre mocadors. L'equip A ha d'agafar la pilota i donant-se passis, sense caminar amb ella a les mans, intentaran colpejar el jugador de l'equip B abans no pugui recollir els 4 mocadors. Quan hagin passat tots els jugadors de l'equip B, es canvien els papers i l'equip A forma la fila. Guanya l'equip que en total aconsegueixi de recollir més mocadors.	
j498	EL BATEJADOR BOIG	escolta - pilota	Grupo Scout Mafeking	Salamanca			1 pal o maça i 1 pilota	Es dibuixa un cercle gran, d'uns sis cm de radi, preferentment en un terreny pla. Al centre del cercle es col·loca un jugador amb el pal de fusta. La resta es col·loquen al voltant del cercle i intenten tocar-lo amb la pilota sense entrar al cercle. La persona del centre es	

								<p>defensa colpejant la pilota amb la maça, intentant enviar-la tan lluny com pugui. Quan algú toqui el batejador boig, aquest ocuparà el seu lloc. Guanya el jugador que resisteix més temps al centre del cercle.</p> <p>Variacions : Es pot col·locar un equip de participants dintre del cercle, que defensin amb una maça o amb el seu cos un objecte posat al centre. Els de fora intentaran tomar aquest objecte amb una pilota o més d'una.</p>	
j499	ALÍCIA AL PAÍS DE LES MERAVELLES	escolta - cartes	Ximena Galvez I Grupo Scout Mafeking	Salamanca			cartas	<p>Aquest joc es pot realitzar a la tarda o vespre. Es formen equips d'unes 5 persones, a més a més es necessita que 5 participants facin el paper de déus, els quals tindran 3 cartes repartides d'aquesta forma:</p> <p>Primer déu : 2 cartes altes i una de baixa. Segon déu : 2 cartes altes i una de baixa. Tercer déu : 1 carta alta dues de mitjanes Quart déu : 2 cartes altes i una de mitjana. Cinquè déu : 5 cartes altes i un As.</p> <p>Nota :</p>	<p>gràfic a: http://www.xtec.es/~rbadia/img/alicia.jpg</p>

								<p>Cartes altes 10, J, Q, K, As. Cartes mitjanes.... 6, 7, 8, 9. Cartes baixes..... 2, 3, 4, 5.</p> <p>El joc s'ha de practicar en una zona coberta de vegetació, on hi haurà els déus amagats, prenent les ubicacions que s'indiquen a la figura.</p> <p>Els equips han d'estar fora de la zona on hi ha els déus, i cada participant tindrà 3 cartes, una d'alta i 2 de baixes, que seran les seves vides. Cada 3 minuts aniran entrant a la zona dels déus els primers de cada equip, els quals hauran d'intentar passar sense ésser vistos dels déus. Si són descoberts, s'hauran de batre en duel amb el déu. En aquest duel cada un tria una carta de l'altre, aleshores les giren i en cas que la del déu sigui més alta, el competidor torna al principi i torna a començar amb una carta menys i esperant el seu torn a la sortida; però si és més alta la del participant, aquest continua avançant cap el 5è déu (els déus no perden cartes, només deixen passar).</p> <p>La meta és arribar a batre's en duel amb el cinquè déu el qual tindrà cartes, entre elles un As.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

								<p>Guanya només aquell participant que en aquest duel tregui l'As de les cartes del déu.</p> <p>Variacions : Es pot canviar el nombre de vides dels participants, el nombre de cartes, les posicions del déu, el nombre de déus, etc.</p>	
j500	LES SARDINES	amagar - escolta	Claudia M. Diaz Ch. i Grupo Scout Mafeking	Salamanca	tota unitt			<p>Hi participa la unitat completa.</p> <p>Es tria una persona d'entre les participants, la qual s'ha d'amagar mentre la resta compten fins a deu o cent. Quan han acabat de comptar surten a buscar la persona que està amagada. Qui la trobi s'amaga amb ells i es queden en silenci i quietes esperant que n'arribin més. Així arriba la segona, les troba i s'amaga amb elles, i així successivament fins que només queda una persona sense amagar-se i la resta estaran estretes com sardines de llauna a l'amagatall.</p> <p>La darrera en arribar serà qui s'haurà d'amagar al següent joc.</p>	