

c. Recursos

Jocs d'animals

Edat dels participants	8-12
Núm. de participants	10 o més
Material	Barrets, picarols i fulards per a cada infant; fotocòpies de les vinyetes
Espai	Exterior



Desenvolupament

El canari, el cangur i el camell



Els jugadors es divideixen en dos grups iguals i han de formar dues files, l'una d'esquena a l'altra, separades per una ratlla. Un és el grup dels canaris i l'altre, el dels cangurs. Darrere de cada equip, a una distància de vint metres, es dibuixa una línia per delimitar el seu refugi.

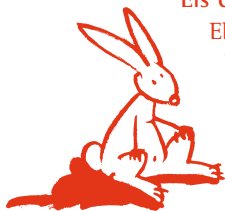
El monitor se situa al cap de les dues files i crida, per exemple "Ca...naris". Aleshores, aquests s'han de girar ràpidament i intentar atrapar els cangurs, els quals, al seu torn, han de procurar arribar al seu refugi sense ser atrapats. Si crida "Ca...ngurs", el procés és invers. També pot cridar "Ca...mells", i aleshores tots els jugadors s'han de quedar immòbils. Cada cangur o canari atrapat passa a formar part de l'altre equip. Guanya l'equip que hagi aconseguit agafar tots els jugadors de l'equip contrari.



Els barrets de les cabretes

Es delimita un terreny de joc amb objectes voluminosos. Els jugadors es distribueixen per aquest espai, es col·loquen a quatre potes, es posen un barret al cap i un picarol penjat al coll i es tapen els ulls. Quan es fa el senyal, les cabretes han d'intentar prendre el barret de les seves companyes i col·locar-se'l a sobre del seu, amb els ulls tapats, sense aixecar-se i guiant-se només pel soroll del picarol. Les cabretes no es poden agafar el barret amb les mans per evitar que se l'emportin ni agafar-se el picarol per evitar que faci soroll.

Els conills als seus caus



Els jugadors s'agrupen de tres en tres. Cada grup forma un cau quan dos dels jugadors es donen les mans i el tercer es col·loca dins de l'espai que delimiten. Un dels jugadors es queda sol, sense cau.

Quan es fa un senyal, tots els conills surten dels caus i van a saltironar amb el conillet solitari, o bé els caus giravolten sense moure's del lloc i sense desfer-se. Després, es fa un altre senyal i els conillets s'afanyen a ficar-se dins del cau; el que no en tenia ha d'intentar trobar-ne un. Si ho aconsegueix, serà un altre jugador qui es trobarà sol.

Els pollets i la guineu

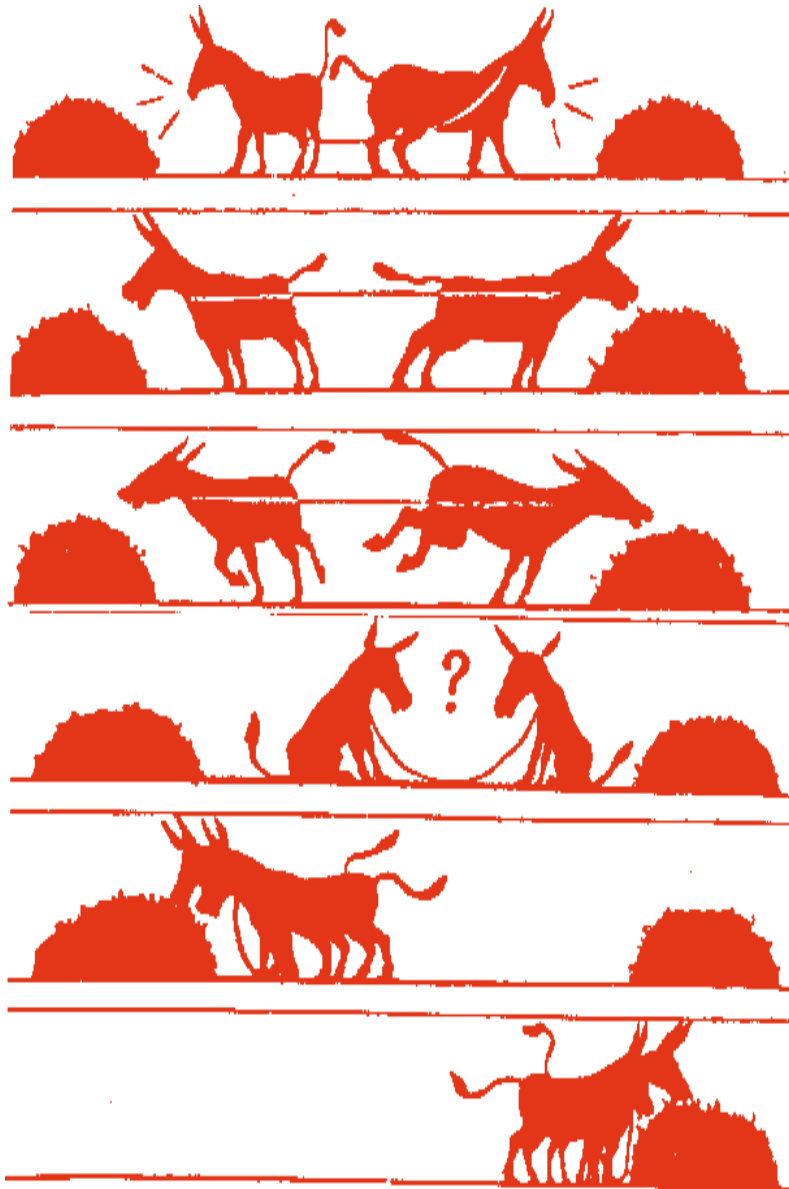
Els jugadors, agafats per la cintura, es distribueixen en files de quatre. El primer de cada fila fa de gallina, que defensa els pollets que té darrere, i enfront de les files s'hi col·loca un jugador que fa de guineu. Aquest intenta tocar l'últim pollet d'alguna fila mentre la gallina li impedeix que el toqui obrint els braços i no deixant-lo passar. Els pollets no es poden desenganxar de la cintura del de davant. Si la guineu toca l'últim pollet de la fila, la guineu passa a ser-ne l'últim pollet. La gallina corresponent fa de guineu i el pollet que hi havia darrere la gallina fa de gallina.

La sardina

Es determina un camp d'acció. Una persona voluntària s'amaga. La resta del grup, després d'una estona, surt a buscar-la. Qui la troba s'amaga amb ella, així fins acabar totes juntes, com sardines en la llauna, amagades en el mateix lloc. Es continua amb una altra persona que s'amaga.

Història de xais

Es fan petits grups (de 2 o 3 infants). A cada grup se li donen unes vinyetes, on han d'escriure allò que els suggereixen els dibuixos. Un cop fet això es tracta de reunir-se tot el grup i treure conclusions en comú.



Pesca submarina

Es divideixen dos camps. Un és la platja i l'altre el mar. La meitat del grup ocupa el camp de la platja (seran els pescadors) i l'altra meitat el mar (seran els peixos). Els pescadors poden enviar fins a tres jugadors cada vegada al mar. Aquests poden anar tocant peixos mentre tinguin aire, és a dir, mentre estiguin cridant "Aaaaaa..." sense parar. Els peixos tocats pels pescadors passaran al camp de la platja (i es convertiran en pescadors) si el pescador aconsegueix tornar abans de perdre l'aire. Si, pel contrari, s'ofega, aquest passa a ser un peix. L'objectiu és que tots acabin en el mateix camp.

