


jocs d'empaitar

Edat dels participants	6-14
Núm. de participants	Tants com vulguin
Material	Guixos, 2 pilotes i foulards per tapar els ulls
Espai	Exterior



Desenvolupament

Els jocs d'empaitar poden ser un recurs útil per tal de treballar la Diada Nacional de Catalunya. Podem aprofitar l'ampli ventall de jocs per simbolitzar els fets de 1714: les batalles entre les tropes catalanes i castellanes, els diferents personatges històrics...



A continuació, us presentem alguns jocs que podeu aprofitar:

El bulldog

Un jugador fa de bulldog i es posa sobre una línia feta amb guix que divideix en dos el camp de joc. El bulldog només pot desplaçar-se per sobre de la línia. Quan aquest diu: "Passeu!", tots els jugadors intentaran creuar la ratlla d'una banda a l'altra sense que els agafi. Quan el bulldog agafa algú, ha d'aconseguir que toqui el terra amb el cul. Si ho aconsegueix abans que s'escapi, el jugador passa a ser un altre bulldog i es queda a la ratlla per ajudar-lo a atrapar la resta de jugadors. En el moment que un bulldog atrapa un altre jugador, tots els altres bulldogs corren a ajudar-lo per fer seure a qui acaba d'agafar. El joc s'acaba quan tots els jugadors han estat transformats en bulldogs.

Rescat

Al terreny de joc es marca una ratlla que el divideixi en dues meitats i un cercle en el centre. A cada costat es marquen també una "casa" i una "presó", de manera que quedin en angles oposats. Es divideixen els jugadors en dos equips i cadascun tria un capità. Tot seguit, cada equip se situa a la seva casa. El capità de l'equip que comença diu el nom d'un dels jugadors i aquest corre fins al cercle central per cridar: "Aquí!". En aquell moment, el capità de l'altre equip diu el nom d'un jugador que s'encarregarà d'empaitar-lo. Tan bon punt el jugador surt de casa seva, el primer capità n'hi assigna un altre perquè l'empaiti, i així, successivament. Un jugador capturat és conduït a la presó, d'on pot ser rescatat per un company lliure. Dins la casa no es pot capturar. El joc s'acaba quan un equip complet és capturat. L'equip contrari és el guanyador.

El redol

Es tria un conductor del joc; la resta de jugadors formen dos equips. Els components d'un equip fan una rotllana, s'agafen de les mans i aixequen els braços. En resposta a un senyal del conductor, l'altre equip comença a creuar la rotllana entrant i sortint per sota dels braços dels qui la formen. Quan el conductor diu: "avall!", els qui formen la rotllana abaixen els braços, amb la qual cosa tots els que són a dins queden atrapats i s'uneixen a la rotllana. Com que aquesta rotllana és cada vegada més gran, es fa més difícil creuar-la. Quan tots han estat agafats, els equips canvien els papers.

El refugi

Es marca el terreny de joc dibuixant dues línies paral·leles, amb una separació d'uns deu metres. Un cop les tinguem fetes, els jugadors es divideixen en dos equips amb el mateix nombre de participants. Es decideix per sorteig quin dels dos equips se situa entre les dues línies i quin darrere d'una d'elles. L'equip que ocupi la posició central intentarà agafar els altres quan creuin el seu camp. L'equip que ha de creuar acordarà un senyal per sortir corrent; en fer-lo, tots creuen la zona central tan de pressa com puguin, esquivant l'altre equip. Els jugadors "tocats" en creuar queden eliminats. Per cadascun dels participants que aconsegueixi arribar, l'equip guanya un punt. Es fan corregudes de banda a banda fins que tots han estat agafats. Quan ja no queden jugadors per creuar, es comproven els punts aconseguits, i els dos equips es canvien els papers per tal de veure quants punts aconsegueix l'altre.

Les pilotes

Es divideixen els jugadors en dos equips. Cada equip rep una de les dues pilotes. Una serà l'empaitada i l'altra la que empaita. Qui porti la pilota que empaita intentarà agafar qui porti la pilota perseguida per intentar canviar-se els papers. En qualsevol moment, qui porta la pilota empaitada pot passar-la a un company del seu equip per evitar ser capturat. El jugador que porta l'empaitadora pot també passar la pilota als seus companys perquè intentin agafar el que porta l'empaitada. El joc s'acaba quan els participants ja estan cansats de córrer, i per tant, aquí no hi ha guanyadors.

