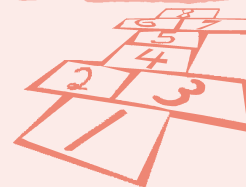


jocs de sempre

Edat dels participants	6-14
Núm. de participants	Mínim de 4
Material	Per al joc de «recollir panís», deu elements (pedres, talons, etc.) i dos cistells; per al «set i mig», tres talons de sabates per jugador i un guix; per al «circuit de xapes», xapes plenes de plastilina; i per als «jocs amb bales», bales de ceràmica, vidre o coixinets.
Espai	Exterior



Jocs de sempre

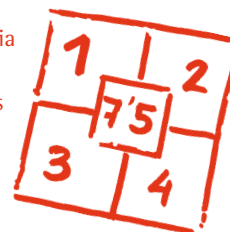
Desenvolupament

Recollir panís

Es fan dos equips, cadascun dels quals té un cistell que es col·loca al punt de sortida. Es posa el «panís» (en el nostre cas, les pedres) en fileres separades entre elles per una distància d'un metre i mig, aproximadament. Cada equip ordena els seus jugadors. Cada corredor ha de recollir tot el panís i posar-lo al cistell del seu equip. Només es pot transportar un objecte en cada viatge. Quan el corredor deixa tots els objectes en el seu cistell en surt un altre de l'equip que els va agafant d'un en un i els torna a deixar al terra. Guanya l'equip que trigui menys temps a recollir tot el seu panís.

Set i mig

Es fa un dibuix al terra com el de la il·lustració, i a uns dos metres de distància es marca una línia de llançament. Per torns, els jugadors llancen els tres talons de sabates. Cada quadre val tants punts com indiqui la xifra escrita a dins. Les línies valen mig punt. El quadre central val set punts i mig. Guanya el primer que arribi a sumar set i mig sense passar-se. Un jugador pot decidir plantar-se sense haver tirat els tres talons.



Circuit de xapes

Es dibuixa al terra un circuit amb una línia de sortida i una altra d'arribada (el nivell de dificultat d'aquest depèn de la imaginació dels participants: pot estar ple de corbes i obstacles o pot ser ben recte i senzill). Per torns, els jugadors colpegen la xapa amb el dit per tal de fer-la avançar sense que surti del circuit. Si surt d'aquest, retrocedeix fins on era a la tirada anterior. En el circuit poden haver-hi obstacles (pedres de riu, aigua, trampes, etc.). Cada obstacle pot representar un tipus de dificultat diferent (es perden torns, s'ha de tornar a començar, es retrocedeix fins un punt concret del recorregut, etc.). Quan un jugador no ha superat un obstacle (com pot ser caure en un punt concret que representi una pedra per on passa un riu) aquest ha de tornar a començar des del punt de sortida.

Jocs amb bales

A continuació, us exposem tota una sèrie de jocs possibles que pertanyen a les nostres contrades:

- **Pet.** Consisteix a fer petar la nostra bala amb la d'un jugador. Perquè la jugada sigui vàlida, la nostra bala ha de quedar separada de la de l'altre jugador. Si després de xocar queden tocant-se es diu que «mamen» i la jugada no té cap valor.
- **Pam i pet.** Consisteix a fer xocar la nostra bala contra la d'un altre jugador. Es guanya la bala si aquesta queda separada de la nostra, com a mínim, un pam.
- **A matar.** Per començar, cada jugador deixa la bala allà on li sembla. El primer jugador tira contra una bala qualsevol. Si la toca, té dret a cobrar una bala d'aquell a qui ha matat i de tornar a tirar. No hi ha l'obligació de tirar contra la bala de qualsevol altre jugador. També es pot jugar «a la menti», sense haver de pagar bales. Llavors s'apunta un «any» cada cop que es toca una bala i se'n resta un cada cop que es toca la pròpia. Guanya el primer que arriba a tenir un nombre d'anys determinat.

- **A pam i toc.** Es juga igual que a matar, però aquí no cal tocar. Només cal que la bala pròpia quedi aturada a menys d'un pam de la contrària per tenir dret a cobrar-ne una altra. Si es toca la contrària i aquesta no s'allunya més d'un pam al rebot, es té dret a cobrar-ne dues.
- **A retxa o piola.** Es fa un cercle i una línia de tir a uns dos metres de distància. Dins del cercle, cada jugador posa un nombre de bales pactat anteriorment. Per ordre, els jugadors tiren una bala. Si un jugador en treu alguna de la rotllana, se la queda i segueix tirant mentre vagi traient-ne. Si quan tira no en treu cap, perd el torn i ha de deixar que tiri l'altre jugador. Si un jugador llança una bala i aquesta queda dins de la rotllana, ha de deixar-la on és o canviar-la per una altra. El joc s'acaba quan ja no queden més bales dins de la rotllana.
- **A guà.** (Pito, peu, tute). Es fa un petit clot a terra (un guà). Els jugadors, per torns, tiren una bala que han d'aproximar al clot. Quan alguna entra dins d'aquest, ja es pot intentar que vagi a tocar-ne una altra. La primera vegada que xoca amb una altra bala fa quartes. Aleshores, el jugador torna a tirar intentant fer mitges (és a dir, que les dues bales quedin a una distància superior a la d'una mà tancada) i després es fa peus (les dues bales han de quedar a una distància superior a un peu). Un cop s'ha xocat els tres cops contra una mateixa bala, cal tornar al clot. Això vol dir que s'ha matat la bala tocada (sí es juga «a la veri», el jugador que aconsegueixi això es queda la bala). Abans de començar es pot pactar si es va per una, per dues o per totes. Això vol dir que es poden eliminar bales d'una en una, de dues en dues o totes alhora.