

ELS JOCS DE QUI SINÓ TU?!

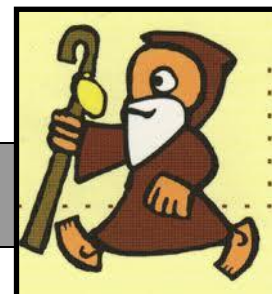


Òscar Garcia

Anna Fernàndez

juguem@mailpersonal.com

www.juguemoensplantem.wordpress.com



IL PELEGRINO

DE QUÈ EL CONEIXEM?

És un joc tradicional procedent d'Itàlia potser envoltat del misteri i de la màgia del pelegrinatge de molts fidels al Vaticà.

MATERIAL I EDAT

1 bastó
Un lloc prou ample per jugar

Apte per nens de més de 5 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL

Tots els participants es posen en una rotllana o asseguts a terra o drets però ben separats entre ells. Un dels jugadors serà el pelegrino i es posarà en el mig de la rotllana amb el pal a la mà.

DESENVOLUPAMENT

Quan el pelegrino comença a donar voltes dins de la rotllana, ha de tocar a algú o alguns que estiguin asseguts. Un cop els ha tocat, aquests passen a darrera el pelegrino i segueixen la cua que es forma fins que el pelegrino deixa anar el pal a terra. Quan això passa, tothom incloent el pelegrino busca de seure's en un dels llocs buits. El darrer jugador que queda sense lloc serà el nou pelegrino i continuarà una altra partida.

FINAL DEL JOC.

El darrer jugador que queda sense lloc és el perdedor i torna a començar la partida.





EL JOC DE LES PINCES

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Aquest joc el vaig descobrir en un dels espectacles de la Tresca i la Verdesca, animadors infantils membres de l'AMAPEI, on combinen jocs i danses.

MATERIAL I EDAT

3 pines per persona que es situa dins la rotllana
Un lloc prou ample per jugar
Música.

Apte per nens de més de 5 anys



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Abans de començar a jugar farem una rotllana amb la meitat del grup que juga agafats de la mà i tancant un cercle (igual que una rotllana per ballar una sardana). La resta de participants es posaran dins el cercle format sense agafar-se amb tres pines als dits.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

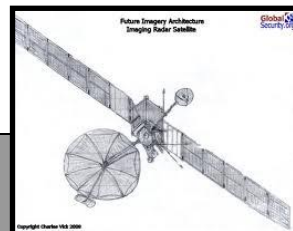
Un cop comenci la música, cadascú dels jugadors del interior ha d'intentar enganxar les pines als altres participants i quedar-se sense cap enganxada a ell. Quan un jugador no tingui cap pinça, podrà sortir del cercle, però si té alguna pinça enganxada en algun lloc, la rotllana no el deixarà sortir.

Un cop acabat el joc, s'intercanvien els papers.

FINAL DEL JOC.

Quan acabi la música es fa recompte de les pines que té cadascú i perd aquell jugador que tingui més pines al seu cos.





LA CREU O SATÈL·LIT

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Aquest joc és un joc tradicional del nostre país. Anomenat La Creu per la forma de creu en que es posen els participants, també el coneixem com pañuelo boliviano, jugat a Sud Amèrica.

MATERIAL I EDAT

Un lloc prou ample per jugar
1 mocador (si juguem la versió boliviana)

Apte per nens de més de 5 anys



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

La posició inicial del joc és la de totes les parelles assegudes a terra en forma de creu i una parella dreta a fora de la creu.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Quan comenci el joc, la parella que queda fora, quan vulgui i si pot ser aviat, tocarà el cap de la darrera parella de la fila que vulgui de la creu. Quan això passi, totes les parelles (incloent la parella dreta) que formen aquesta ala de la creu s'aixequen i corren donant la volta per la resta de la creu fins a tornar a seure del lloc o braç de la creu d'on han sortit. Sempre quedarà una parella dreta que serà la darrera a seure's.

FINAL DEL JOC

La darrera parella a seure és la que para a la següent ronda i torna a començar la partida picant el cap d'alguna parella.



CURSA DE PEDRES

DE QUÈ EL CONEIXEM?

La cursa de pedres és un joc tradicional que es jugava molt en les festes majors d'abans i que encara s'hi pot jugar a petits pobles com Ascó o Prat de compte.

Les festes majors de les nostres generacions anteriors representava els únics dies de festa dins un calendari de treball molt carregat (oficis i pagesia). En aquest espai és on els adults es divertien mostrant la seva capacitat atlètica a tota la resta de gent de poble i comarca.

MATERIAL I EDAT

Un lloc prou ample per jugar
25 pedres de la mida d'una pilota de tennis
5 cistells o gibrells.

Apte per nens de més de 8 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Es posen les parelles per grups de cinc (un màxim de 5 parelles per equip). Cada equip es posa en fila india darrera el seu cistell amb les pedres posades a terra a una distància cadascuna de un metre.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Quan digui ja el moderador, Cada parella ha de recollir totes les pilotes i ficar-lo al cistell o gibrell que serà al punt de partida. Només es pot transportar una pilota en cada viatge. No hi ha ordre preestablert per a recollir-lo.

Quan la primera parella ha acabat, aquesta dona el relleu a la segona parella que s'encarregarà d'agafar les pedres del cistell (també de una en una) i tornar-les a posar a la posició inicial. Aquestes situacions es repetiran fins que arribi la darrera parella

FINAL DEL JOC

L'equip guanyador serà aquell en que les totes les parelles hagin fet un relleu i siguin les primeres a arribar.



FUTBOLÍ

DE QUÈ EL CONEIXEM?

El futbolí tal com el coneixem actualment va ser creat en època de guerra civil Per Alejandro Finisterre, mentre aquest es curava de les ferides de guerra en un lloc recollit a Montserrat. Al veure que els infants no tenien espai per jugar i el temps tampoc ho permetia, Alejandro va inventar el futbolí.

El joc que us expliquem és l'adaptació motor d'aquest joc anomenat futbolí.

MATERIAL I EDAT

Un lloc prou ample per jugar
1 pilota tova
2 porteries



Apte per nens de més de 8 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Es tracta de col·locar tots els jugadors asseguts a terra, en disposició similar o igual a un futbolí real

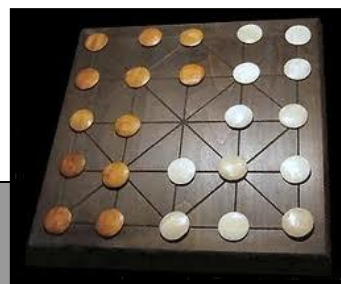
DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Es tracta de jugar a futbol amb les mans (igual que el waterpolo), sense moure el cul de terra. Dóna com a resultat un joc més participatiu i molt engrescador.

FINAL DEL JOC

Guanya el jugador que marqui més gols en l'espai de temps marcat





ALQUERC

DE QUÈ EL CONEIXEM?

L'alquerc és un joc procedent de l'antic Egipte i de l'Orient Mitjà. S'ha trobat un diagrama d'aquest joc en una de les lloses del sostre del temple de Kurna (Egipte) construït cap a l'any 1.400 a.c.

Els àrabs el van anomenar " El-quirkat" i ens consten referències seves en el segle X. Amb la ocupació musulmana a la Península Iberica, els àrabs van introduir aquest joc i el van anomenar tal com el coneixem avui.

En el gran llibre dels jocs d'Alfons X el Savi ,escrit l'any 1283, es descriu aquest joc i s'hi mostra una il·lustració on es veuen dos cavallers acompanyats dels dos assessors de joc.

MATERIAL

1 tauler format per una quadrícula de 5 caselles per banda amb un total de 25 interseccions.

Apte per nens de més de 5 anys, tot i que millor a partir de 8 anys.

COM S'HI JUGA?

POSICIÓ INICIAL DEL JOC

Els jugadors comencen la partida tal com marca qualsevol de les dues fotografies de sota.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

El desenvolupament del joc és molt senzill. La posició inicial de les fitxes és la que mostra el gràfic de l'apartat anterior

Un cop arranquem la partida cada jugador alternativament mou una de les seves fitxes cap a una posició buida adjacent (veïna) unida per una línia.

Per poder capturar (menjar) una fitxa de l'oponent cal saltar per damunt de la fitxa i caure en un espai buit. S'han de respectar sempre les línies del tauler. És obligatori capturar la fitxa contrària. En cas de no fer-ho, l'altre jugador pot bufar (eliminar) la nostra fitxa.

Es poden encadenar captures sempre que es facin amb la mateixa fitxa que ha iniciat el moviment.

Les fitxes capturades es retiren del tauler i no poden tornar a jugar.

FINAL DEL JOC.

El guanyador és aquell jugador que aconsegueixi menjar totes les fitxes contràries o que aquestes no puguin moure's.



Aquestes fitxes han estat realitzades per l'equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.



AWALÈ

DE QUÈ EL CONEIXEM?

És un joc que pertany a la família dels Mancala. Els "mancala" són uns dels jocs més antics del món que es juguen sobre un tauler format per diverses rengleres de forats per on cada jugador ha de moure llavors, cauris o altres peces. Hi ha, pel cap baix, 200 noms diferents de jocs mancala. En alguns casos, el mateix joc rep diferents noms i, en altres ocasions, succeeix que jocs completament diferents tenen el mateix nom. És molt conegut arreu del món tot i que l'origen d'aquest joc es situa en l'antic Egipte, en els temples de Luxor i Kamak on trobem els primers taulers esculpits a la pedra. De Egipte, es van estendre cap a l'Àsia i Àfrica. L'Awalè és la modalitat de Mancala tal com es juga a l'oest d'Àfrica, concretament de la Costa d'Ivori i d'on ha quedat com un dels jocs representatius d'aquest continent africà.

MATERIAL

1 tauler amb 14 forats (imprescindible 12 forats)
48 llavors o altres elements tal com cigrons



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Els jugadors posen 4 llavors a cada forat. El tauler està dividit en dues parts simètriques que pertanyen a cada jugador. Cada jugador és propietari dels sis forats que li queden a la seva banda i per tant només podrà moure les fitxes que estiguin en aquests 6 forats.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

En torns alternatius, cada jugador realitzarà l'acció de recollir i sembrar les llavors del forat que hagi escollit (un dels seus sis forats) i per tant això vol dir que agafarà les llavors del forat escollit (recollir) i les deixarà de una en una en els forats següents a la dreta a partir del forat que ha buïdat (sentit contrari a les agulles del rellotge).

Quan un jugador s'apropia de llavors? Doncs quan en el seu torn aconseguixi deixar la darrera llavor en un forat que sumant la llavor deixada tingui 2 o 3 llavors. Aquestes seran recollides pel jugador i se les guardarà fora del joc. D'aquesta manera podrà continuar recollint llavors si en els forats següents (desfent el moviment fet) també queden 2 o 3 llavors. Si en algun forat no hi queden 2 o 3 llavors es desfà la jugada i ja no podrà recollir més llavors.

FINAL DEL JOC

La partida acaba quan un jugador ha buïdat tots els forats del seu camp i el oponent no mou llavors al seu camp, es a dir, quan no pot jugar llavors. Les llavors que queden bloquejades les guanyarà el jugador a qui pertanyin dins el seu camp i se les apropiarà.



AWITHLAKNANAI

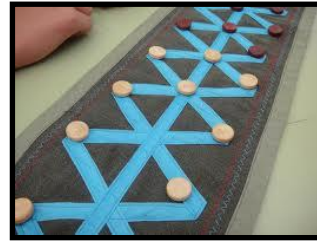
DE QUÈ EL CONEIXEM?

Diu R. C. Bell que l'Awithlakkannai és una adaptació americana del joc d'Alquerque, introduït per colon s europeus al s. XVI. Els indis Zunis haurien adaptat aquest joc a la seva cultura, modificant-ne el tauler.

El tauler americà representa un combat de serps (Kolowis), en referència a la seva mitologia. N'hi ha dues versions (25 o 47 punts). Els haurien trobat taulers gravats en pedra als terrats de les cases dels indis Zunis.

MATERIAL

Un tauler amb un diagrama de 25 caselles.
12 peons d'un color i 12 d'un altre
Es poden fabricar els peons amb fusta,
pasta de sal, paper maixé, fang, xapes...

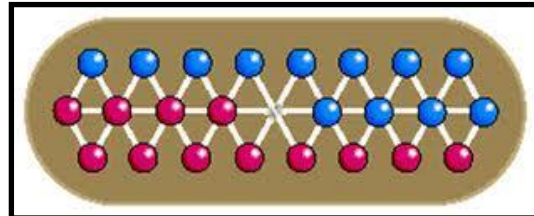


A partir de 7 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Cadascú posa els seus peons a les caselles de sortida (veure dibuix). Es decideix a sort qui comença.



DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Al seu torn de joc cada jugador desplaça un dels seus peons d'un punt a un altre punt veí seguint la línia.

Es pot desplaçar un peó o fer una presa saltant per sobre d'un peó adversari. Per a realitzar una presa, cal: que el peó adversari sigui un peó veí, que el punt d'arribada sigui buit, que el salt es faci en línia recta (com a les Dames), Es poden realitzar varies preses amb el mateix peó, canviant o no de direcció.

PROHIBICIONS

No es poden fer preses si no es salta en línia recta (ex:a les extremitats del tauler).

Si un jugador no fa una o totes les preses que pot, el seu peó podrà ser bufat per l'adversari, és a dir retirat del joc.

FINAL DEL JOC

Guanya el jugador que ha pres tots els peons del seu adversari.



BARRICADA

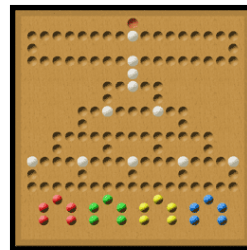
DE QUÈ EL CONEIXEM?

Aquest joc és conegut des de finals de segle XVIII (any 1890) a Alemanya tot i que no es va popularitzar fins a principis de segle XX a Europa i Amèrica. La marca Ravensburger va ser qui va popularitzar aquest joc en els anys 60'.

MATERIAL

4 fitxes de cada color (blau,vermell,groc i verd)
Un taulell tal com mostra el dibuix.
Un dau de sis cares.

A partir de 6 anys



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

La disposició inicial de les fitxes és la que mostra el següent dibuix on cal tenir en compte que les fitxes de color groguenc són les barricades.
Cada jugador té un color de fitxes.



DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Per torns, cada jugador llança el dau i fa avançar una de les seves fitxes tantes caselles com indiqui la puntuació obtinguda del dau. Un cop llançat el dau, el jugador pot decidir no moure la puntuació que ha sortit si no li convé. Les fitxes poden enfilear qualsevol camí i , si convé, també retrocedir, però sempre en línia recta.

Les barricades (les 11 fitxes de color diferent) no es poden saltar (fan de barrera), però si un jugador cau just al damunt d'una, pot canviar-la de lloc i situar-la a qualsevol casella del tauler que no estigui ocupada, tret de la primera fila horitzontal i la casella d'arribada. Es pot saltar per damunt de qualsevol casella dels oponents o pròpia. Quan una fitxa cau en una casella ocupada, la que hi havia ha de tornar a la casella de sortida. No hi pot haver mai dues fitxes en una mateixa casella.

FINAL DEL JOC

Guanya aquell jugador que aconsegueix arribar a la casella final amb totes les seves fitxes. També hi ha la versió en que guanya aquell jugador que sigui el primer en fer arribar una de les seves fitxes a la casella d'arribada.

Aquestes fitxes han estat realitzades per l'equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.



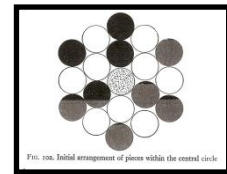
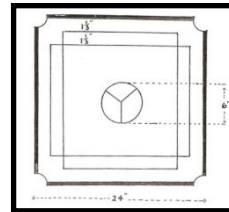
CAROMS

DE QUÈ EL CONEIXEM?

El caroms és un joc molt jugat i representatiu a l'Àsia, sobretot al Iemen, l'Índia, Birmània i Pakistan. És considerat una versió del billar americà i molt possiblement aquest darrer en tingui alguna influència.

MATERIAL

- 1 tauler amb quatre forats, un a cada racó.
- 9 peces blanques en forma de disc
- 9 peces negres en forma de disc
- 1 peça vermella, també anomenada reina.
- 1 disc llançador



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

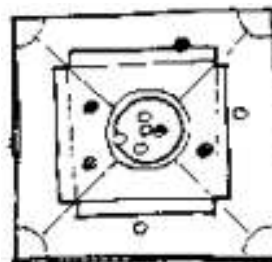
Es disposen totes les fitxes en el centre al voltant de la reina, excepte el llançador o percussor que es situa en el rectangle d'un dels jugadors.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC.

Les blanques tiren primer, col·locant el percussor en qualsevol punt del rectangle base i tirant-la cap al cercle central on es troben tots els discos. El seu objectiu és colpejar un dels seus discos dirigint-lo cap a qualsevol forat. El torn del primer jugador es prolonga mentre vagi introduint en el forat, a cada cop, un disc blanc. Després de cada cop, el jugador ha de tornar a posar el percussor en el rectangle de la seva base. El percussor pot rebotar en les bandes abans de colpejar el disc, o pot rebotar en un disc de l'oponent si, de rebot, posa un dels seus en el seu forat. Si un jugador posa un disc de l'oponent en algun forat, perd el seu torn i el disc s'hi queda. Si el percussor cau en un forat el jugador paga una penalització, o sigui torna una fitxa del seu color que ja hagi entrat en algun forat, i cedeix el seu torn. Si un disc surt del taulell, es perd el torn i l'oponent el torna a posar en el cercle central. La reina pot ser introduïda a qualsevol forat sempre i quan el jugador hi hagi introduït algun disc prèviament. La reina dóna cinc punts al jugador que guanya la partida (a menys que ja tingui 24 punts, cas en el que només conta 1 punt).

FINAL DEL JOC

El joc acaba quan un jugador ha aconseguit posar tots els seus discos en els forats. La seva puntuació és la quantitat de discos de l'oponent que encara queden en el taulell més cinc punts si, durant la partida, ha introduït també a la reina.





DAMES XINESES

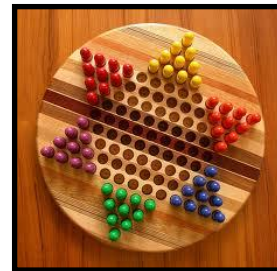
DE QUÈ EL CONEIXEM?

Les **dames xineses** són un joc de tauler que es juga sobre una estrella de sis puntes, admetent des d'un jugador en solitari fins a sis competidors. Malgrat el seu nom, l'origen del joc és alemany i data del segle XIX.

MATERIAL

10 fitxes de cada color (depenent de les puntes del joc)
Un taulell tal com mostra el dibuix.

A partir de 6 anys



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Posem les 15 fitxes en cada cantonada del color que correspongui amb el color de les fitxes amb qua juguem

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Per torns, cada jugador mourà una de les seves fitxes a una casella veïna o a una altra casella sempre en la mateixa acció salti alguna fitxa que li quedi davant (sigui pròpia o d'un adversari) es poden enllaçar varis salts en una mateixa jugada sempre que sigui possible.
No es mata cap fitxa dels oponents ja que aquestes poden servir per saltar més depressa i arribar a col·locar les fitxes a l'altre extrem el més aviat possible.

FINAL DEL JOC

Guanya aquell jugador que aconsegueix fer arribar totes les seves fitxes i col·locar-les en forma cònica tal i com estaven al principi però a la part oposada d'on ha començat.



Aquestes fitxes han estat realitzades per l'equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.



GO

DE QUÈ EL CONEIXEM?

El nom **GO**, conegut a Occident, és la pronunciació japonesa de la paraula xinesa 棋 qí (pronunciada txíi), que podria traduir-se per joc de tauler. "Wei" vol dir voltar, envoltar o bloquejar, i en aquest "joc de tauler d'envoltar", precisament, es tracta de voltar o envoltar territoris entre dos contricants.

Segons la llegenda xinesa, va ser l'emperador Yao (entre els anys 2357 i 2255 aC) qui va inventar l'uei-chi, i ho va ensenyar al seu fill Txu-tan per entrenar-lo a governar el país. Altres versions de la mateixa llegenda difereixen lleugerament: l'emperador va demanar a un dels seus consellers que inventés un joc per desenvolupar la capacitat mental del seu fill, que era una mica retardat.

MATERIAL

80 peces de color fosc
80 peces de color clar
1 tauler 13X13 caselles



A partir de 6 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

El tauler comença buit de pedres i cada jugador té les pedres al seu costat a punt per posar-les al tauler. Les negres juguen primer. Després ambdós jugadors juguen alternativament. Una jugada consisteix a posar una pedra en una intersecció buida.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Les normes del Go es resumeixen en 6, tot i que l'objectiu és envoltar fitxes del color contrari i capturar-les

Quan un jugador fa una jugada que priva la seva última llibertat a una pedra o formació de l'oponent, ha de treure les pedres envoltades del tauler i guardar-les separatament fins al final de la partida.

No està permès de fer una jugada ocupant l'última llibertat a l'interior d'una formació enemiga (suïcidi), llevat que aquesta jugada capturi una o més pedres enemigues.

No es pot repetir una situació anterior del taulell. Aquesta regla serveix únicament per evitar que capturin i recapturin indefinidament la pedra marcada; cal jugar a una altra banda del tauler. Enlloc de posar una pedra, un jugador pot passar (perdre un torn). Quan els dos jugadors passen consecutivament s'acaba la partida.

Una vegada finalitzada la partida, es retiren les pedres mortes de cada bàndol i s'afegeixen a les capturades.

FINAL DEL JOC

Guanya aquell jugador que obtingui més punts. La puntuació es valora així: Cada jugador reb un punt per cada intersecció buida dintre del seu territori, més un punt per cada pedra capturada a l'adversari.

Aquestes fitxes han estat realitzades per l'equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.



GOSSOS I XACALS

DE QUÈ EL CONEIXEM?

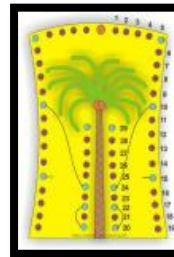
És un joc que va ser descobert en una tomba egípcia. Pertany a la família de jocs anomenats “joc dels 30 punts” o “joc dels 58 forats”.

S’han descobert molts taulers a Egipte, Palestina, Mesopotàmia i Asíria. Un dels exemplars més ben conservats es va descobrir en la tomba de Reny Seneb de la XII dinastia sobre l’any 1800 a.c. És una peça única d’eban i marfil en forma de petit moble i posat sobre quatre potes d’un animal (imatge superior).



MATERIAL

- 5 fitxes de color fosc
- 5 fitxes de color clar
- Un taulell amb 58 forats, 29 per banda.
- 3 monedes amb cara i creu



A partir de 6 anys

COM S’HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Comencem amb el taulell buit. El costat dret pertany als gossos i l’esquerra als xacals. Es comença a jugar des del punt inicial a la part superior del taulell que és la casella 1.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Els dos jugadors llencen els daus quan és el seu torn. En la nostra versió les fitxes comencen quan treuen un 5. Quan el jugador treu un 5 té una tirada extra.

Els jugadors van movent les seves fitxes per la seva part del taulell. Només podem posar una fitxa en cada forat. En el cas que arribem a caselles especials i unides per una línia passarem d’una banda a l’altra de la línia (com si fossin unes escales).

Sempre estem obligats a moure fitxa excepte quan les circumstàncies no ens permeten moure’n cap.

Per arribar a les posicions finals (del 25 al 29) es requereixen tirades exactes.

FINAL DEL JOC

Guanya aquell jugador que sigui el primer en posar totes les seves fitxes entre les caselles 25 i 29 (sense tenir en compte cap ordre).

Aquestes fitxes han estat realitzades per l’equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.

LES GALLINES I LA GUINEU

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Aquest joc és una modificació del joc més antic i clàssic anomenat ASALT, joc d'estratègia tant jugat per la noblesa com el poble, i que s'exten ràpidament a Europa i sobretot a Anglaterra. La versió explicada apareix documentada per primer cop l'any 1300 a Islàndia.

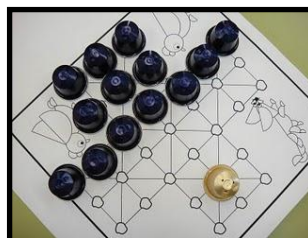
També hi ha una explicació que mostra que aquest tipus de jocs d'estratègia eren utilitzats per els exercits orientals (Japó i Xina) per realitzar l'aprenentatge dels seus soldats (el joc d'aquesta versió s'anomena rebels i xinesos).

MATERIAL

Un tauler (imatge)

13 fitxes que són les gallines

1 fitxa de color diferent que representa la oca



A partir de 7 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Es col·loquen les fitxes tal i com podem veure en la fotografia de l'apartat anterior, on hi ha 13 gallines i una guineu. Les 13 gallines surten d'un extrem del tauler i la guineu es situa dins el quadrat a l'altre extrem del tauler

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Cada jugador mou en el seu torn. Les gallines només poden moure's per els punts marcats en el tauler que estiguin relacionats amb línies (diagonal, vertical o horitzontal) però no poden matar a la gallina. En canvi, la guineu es mou o d'igual manera que les galines o pot matar alguna gallina si al igual que en les dames és capaç de passar per sobre i anar a una casella buida.

FINAL DEL JOC

Les gallines guanyen si aconseguen ocupar tots els punts de la fortificació de la guineu (quadrat superior del tauler) o si aconseguen bloquejar el moviment de la guineu.

La guineu guanya quan aconseguix matar 7 gallines.



Aquestes fitxes han estat realitzades per l'equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.



IOTÉ

DE QUÈ EL CONEIXEM?

El **iote** és un joc practicat a tota la zona de l'Àfrica occidental, especialment al tros que va del Senegal a Burkina Faso. És un joc amb més de 200 anys d'història, descendent directe del TIOKI, un joc al que jugaven els Peules, un poble de pastors nòmades repartits per tot l'oest d'Àfrica. Actualment hi ha un verb que es diu iotar i que significa prendre. En aquest joc hi solien jugar els homes adults fent forats a la sorra.

MATERIAL

12 fitxes de color fosc
12 fitxes de color clar
Un taulell quadriculat de 5x 6 caselles.

A partir de 6 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Comencem amb el tauler buit.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Els jugadors mouen per torns alterns. Un moviment consisteix en posar una peça no usada encara en una posició qualsevol del tauler, que estigui buida, o bé desplaçar una peça a una posició adjacent vertical o horitzontal buida.

En lloc de moure podem capturar una peça contrària fent un salt curt vertical o horitzontal. En cas de capturar tenim una bonificació, que consisteix en retirar del tauler una altra peça qualsevol de l'oponent.

FINAL DEL JOC

Guanya qui deixa l'oponent sense peces o les hi immobilitza.





JOC REAL DE L'UR

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Els taulers de joc, descobert durant les excavacions de tombes reials a la ciutat d'Ur (avui Iraq) té més de 4500 anys. Aquestes són les restes dels jocs més antics trobats fins a ara.

El 1920, l'arqueòleg britànic sir Leonard Woolley va descobrir el major tresor d'art antic mai descobert a Mesopotàmia. Entre els tresors d'Ur, trobem molts jocs amb una rica decoració amb incrustacions de marqueteria. Aquest joc sembla haver estat el favorit de la classe alta de la societat sumèria. De fet, els escaquers només es van trobar en tombes reials o de gent rica. Posaven els jocs a les tombes dels morts perquè els difunts tinguessin un entreteniment per divertir-se a l'altra vida.

MATERIAL

1 tauler de 20 caselles, dividits en dos bàndols cadascun de 6 caselles i un camp de batalla de 8 caselles.

7 peces blanques i 7 peces negres, marcades amb un signe especial en un dels costats. Les peces han de ser planes perquè es puguin apilar.

Un dau de sis cares (el del joc original era piramidal).

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Al començament, els set peons soldats s'apilen de manera que la cara visible no sigui la marcada, al davant de les seves respectives entrades.

Cada jugador té un camp (caselles negres per als blancs, caselles blanques per als negres). Les peces de cada jugador tenen els seus propis camins (discontínua blanca i negra), i les peces de cada jugador no pot penetrar en el del oponent a menys que siguin presoners

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Cadascú llança el dau al seu torn i avança (o es posa en joc) la peça que triï el nombre de caselles que mostri el dau.

Si el dau marca el 6, no s'avança cap casella i passa el seu torn.

CAPTURA DE PECES

Quan una peça entra al camp de batalla (caselles de color gris), ha de provar de fer presoners. Per a això només cal aturar el seu desplaçament a la mateixa casella d'una o més peces de l'oponent. En la propera ronda, pot desplaçarles al mateix temps que la seva peça fins a l'última casella (A) del seu camí. No hi ha límit en el nombre de presoners (Fig. 2).

Cal que el dau marqui el nombre exacte per arribar a la casella de destinació. Si el nombre és més alt, no pot moure la seva peça.

SOLDATS/OFICIALS

Inicialment totes les peces són soldats (cara visible sense marcar), és a dir, només poden avançar en la direcció de les fletxes. Quan una peça acaba de fer tot el seu camí, i arriba a la cassella de destinació, no deixa el joc, però esdevé oficial (encara que no hagi fet captures). Tomba la peça perquè es vegi la seva marca, i d'ara endavant pot moure's cap endavant o cap enrere en la plataforma de joc (Fig. 3). Com un soldat, pot ser capturat per una peça qualsevol de l'adversari (soldat o oficial) que acaba de finalitzar el seu joc en un cop de dau a la seva casella.

ALLIBERAR UN O VARIS PRESONERS

Per alliberar una de les seves peces, cal finalitzar la seva cursa amb la peça de l'adversari que ha fer la captura. En la següent ronda, comença amb una peça de l'oponent, alliberant així la seva peça. Es poden apilar diverses de les seves peces en la mateixa casella, però en tots els casos, només es pot avançar una de les seves peces.

FINAL DEL JOC

El guanyador serà aquell jugador que aconseguixi portar totes les seves fitxes d'un extrem a l'altre de tauler.



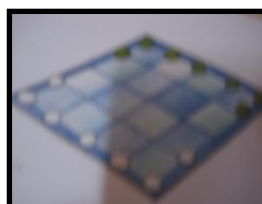
KO-NO

DE QUÈ EL CONEIXEM?

És un joc molt conegut i tradicional de Corea, documentat des del segle IX. El seu nom complet O-PAT-KO-NO significa “joc de tauler de cinc punts” en coreà.

MATERIAL

7 fitxes de color fosc
7 peces de color clar
1 tauler de 4x4 caselles en forma de quadrat



A partir de 6 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

La posició inicial són les set fitxes col·locades en forma de u en les caselles de cada extrem del tauler, tal com indica la foto de l'apartat de material.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

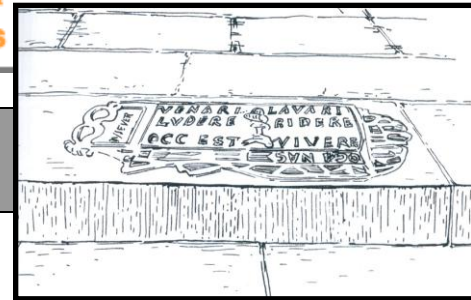
Cada jugador ha de moure una de les seves peces en cada torn de forma obligatòria. No es pot ni saltar una altra fitxa, ni tampoc podem matar cap fitxa del contrari. Es pot moure endavant i endarrera però sempre d'una casella en una casella

FINAL DEL JOC

Guanya aquell jugador que aconsegueixi bloquejar totes les fitxes del contrari, es a dir, que no pugui moure cap fitxa.

És molt possible que a vegades es quedi en situació de taules. Llavors els jugadors poden pactar el resultat de taules.





LES 12 LÍNIES

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Les 12 línies és un joc que té molt en comú amb el Backgamon actual o el Senet egipci. De fet, Duodecim Scriptorum pot derivar del seu precursor egipci ja que el Senet data aproximadament de l'any 1000 a.c abans de la fundació de Roma cap el 753 a. És un dels jocs més populars de l'època més gloriosa de Roma i es té com un joc místic degut a les inscripcions que normalment tenien els seus taulers.

MATERIAL

15 fitxes de cada color (fosc i clar)
Un taulell tal com mostra el dibuix.
3 daus de sis cares.

A partir de 8 anys



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

El taulell comença buit. Cada jugador comença tirant els daus. Per cada xifra que treu, posa una fitxa corresponent en una de les sis primeres lletres de la paraula del mig (lvdere per al jugador 1 i Ridere pel jugador 2). En una mateixa lletra hi poden haver més d'una fitxa. Només quan totes les fitxes són fora podem començar a jugar per la resta del taulell. El recorregut del joc és:

LUDERE-OCCEST-VIVERE-RIDERE- LAVARE I VINARE PEL JUGADOR 1
RIDERE-VIVERE-OCCEST-LUDERE-VINARE I LAVARE PEL JUGADOR 2.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

En el moment de moure, cada jugador mou tantes caselles com els daus indiquin, ja sigui amb una fitxa o amb varies i ja sigui sumant la puntuació dels daus (màxim es poden sumar dos daus) o combinant les sumes que permetin els daus. Cada tirada del dau s'ha de satisfer completament tot i que no sigui bona pel jugador que ha tirat. En la mateixa casella no hi podem posar 1 fitxa nostra si l'oponent ja hi té dues o més fitxes (les que sigui en un nombre indeterminat). Quan amb la puntuació exacta, caiem en una casella on només hi ha una fitxa de l'adversari, aquesta queda eliminada i torna a començar. La fitxa eliminada ha de tornar a sortir a jugar abans de poder fer altres jugades.

Només quan totes les nostres fitxes estiguin entre les caselles 25 i 30 podem començar a treure fitxes del taulell. No cal treure puntuació excata.

FINAL DEL JOC

Guanya el jugador que tregui totes les seves fitxes abans que la resta de jugadors.

Aquestes fitxes han estat realitzades per l'equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.

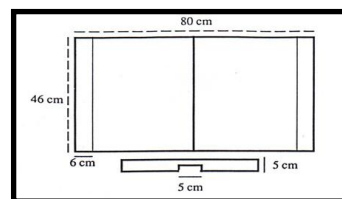
MAXI FLITZER o PASSE TRAPPE

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Joc creat per Jean-Marie Albert d'origen francès i també conegut amb el nom de "passe trappe" o "rapido" o "table à élastique".

MATERIAL

1 tauler de joc tal com podem veure en la foto.
10 discs de fusta de la mida suficient perquè passin pel forat central.



COM ÉS JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

La disposició inicial és que cada jugador té 5 discs al seu camp, distribuïts de qualsevol manera.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

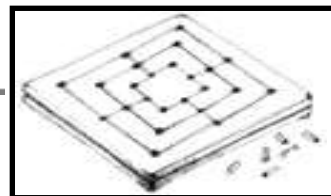
A partir de que els participants marquin l'inici, cada jugador intentarà passar totes les fitxes que li quedin dins el seu camp (les pròpies i les del contrincant que hagi aconseguit passar a la banda del oponent) i quedar-se sense cap fitxa per llençar. Només és vàlid el pas de la fitxa a l'altra bàndol quan passa pel foradet central. No s'hi val per sobre.

FINAL DEL JOC

Guanya el jugador que es queda sense fitxes o discs per llençar.



Aquestes fitxes han estat realitzades per l'equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.



MOLÍ

DE QUÈ EL CONEIXEM?

També anomenat “tres en ratlla” o “alquerque de nou”. Aquest joc ha estat localitzat en diverses zones geogràfiques tals com Antic Egipte (estampat en una pedra d’un temple de Kamac en el segle XV a. De C.) i a les piràmides de Giza, al comtat de Wicklow (Irlanda) esculpit en una pedra d’una tomba de l’edat del coure i entre d’altres en unes excavacions arqueològiques a Gokstad (Noruega) esculpits en unes restes de fusta d’un vaixell viking. És un joc amb moltes aparicions a Europa fet que podem confirmar-ho amb la seva aparició en l’obra “el somni d’una nit d’estiu” de W. Shakespeare on l’autor descriu un jardí en forma de tauler de molí.

MATERIAL

- 1 tauler
- 9 fitxes blanques
- 9 fitxes negres



COM S’HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

El tauler està buit. I cada jugador té les seves fitxes a punt per posar al tauler.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Quan un jugador aconseguix fer un molí, això li permet retirar una de les fitxes del contrincant (no podem retirar fitxes alineades). Quan un jugador es queda amb dues peces o està bloquejat sense poder moure, perd la partida.

Cal resaltar que només es poden fer “molins” en els angles dels 3 quadrats que dibuixa el tauler més les interseccions dels quadrats amb les línies que els uneixen.

El joc té dos parts. En una primera fase, els jugadors han de col·locar alternativament les 9 fitxes en els punts del tauler. Es pot buscar fer tres en línia directa o plantejar altres estratègies en la seva col·locació.

En la segona fase, cada jugador pot desplaçar una de les seves fitxes a través de moviments entre punts enllaçats entre ells. Els moviments no poden superar més d’un punt d’enllaç.

FINAL DEL JOC

L’objectiu del joc és aconseguir el màxim nombre de molins, que equival a col·locar tres fitxes del mateix color en línia recta, en un mateix costat d’un quadrat o en una de les línies que uneixen els tres quadrats, fins aconseguir que l’oponent no pugui fer tres en ratlla.



MU TORERE

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Aquest joc d'estratègia és conegut de la tribu maorí que arribà en el segle IX a la "terra del llarg núbol blanc" que van anomenar Aotearoa i que actualment és coneguda per Nova Zelanda. També la tribu dels Ngati Porou són coneguts per jugar a aquest joc. Es comenta que fins l'any 1850 cap colonitzador va poder guanyar a un membre de la tribu jugant al Mu torere.

MATERIAL

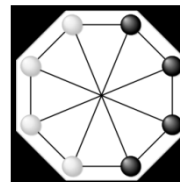
4 peces de color fosc
4 peces de color clar
1 tauler amb vuit punxes i un lloc central
A partir de 6 anys



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

El joc comença amb les 4 fitxes de cada color col·locades sobre 4 puntes seguides de l'estrella. Els dos jugadors es posen d'acord per qui comença. En aquest dibuix es mostra la posició inicial de les fitxes



DESENVOLUPAMENT DEL JOC

En cada tirada només es pot moure una fitxa. En el moment de fer el moviment hem de tenir en compte que no podem tenir 2 fitxes en una mateixa casella ni podem saltar a caselles on haguem de saltar una fitxa.

Hi ha tres tipus de moviments:

1. Kawai (punta d'estrella): d'una punta a una altra punta lliure.
2. De Kawai a Putahi (punt central): moure d'una punta al centre sempre i quan un costat estigui ocupat.
3. Del putahi al Kawai: moviment del centre a una punta.

FINAL DEL JOC

Guanya aquell jugador que és capaç de bloquejar totes les fitxes de l'altre jugador de manera que aquest darrer no pugui moure.



PULUC

ORÍGENS

El Puluc és un joc amb un probable origen precolombí. Era un joc molt jugat pels indis Kekchi de Guatemala, descendents dels maies. Es va fer molt popular a tot latinoamerica. També conegut com “la carretera del balt” ja que originàriament es jugava formant el tauler amb panotxes de blat col·locades al sol i també perquè que es jugava utilitzant grans de blat de moro amb una cara pintada.

MATERIAL

Un tauler format per un recorregut de 12 caselles
5 fitxes blanques
5 fitxes negres
4 daus formats per llistons semicirculars o fitxes amb una cara marcada.

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

El tauler comença buit amb cada jugador a punt per començar la partida.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

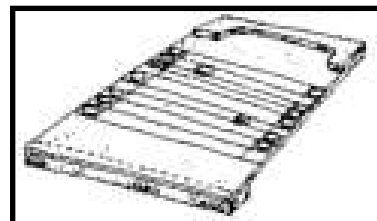
Per tal d'avançar les fitxes s'utilitzen els quatre llistons que actuen de daus, amb una cara plana i l'altra cara “panxada”. Les puntuacions que s'obtenen en una tirada poden ser:

- Una cara plana cap amunt 0 punts**
- Dues cares planes cap amunt.....2 punts**
- Tres cares planes cap amunt.....3 punts**
- Quatre cares planes cap amunt.....4 punts**
- Cap cara plana cap amunt.....6 punts.**

Comença un jugador tirant els daus i introdueix una fitxa al tauler, avançant de dreta a esquerra tants punts com hagi obtingut en la tirada. Alternativament, el segon jugador introdueix una de les seves fitxes, però entrant per l'altre extrem i en direcció contrària al jugador inicial. En la següent jugada, cada jugador pot escollir entre entrar noves fitxes o moure les que ja té dins el tauler. Es poden introduir totes les fitxes que es vulgui. Quan una fitxa va a parar a una casella on ja la ocupa una altra fitxa de l'altre color, aquesta darrera queda capturada i en el torn següent del jugador capturador mourà la seva fitxa i la capturada com una sola fitxa. En el cas que sigui nostra la fitxa de la casella on hauríem de tirar no podem moure la fitxa que s'ha de moure. Es pot capturar més d'una fitxa contrària (en diferents jugades) però alhora un grup de fitxes pot ser capturat pel jugador contrari i apoderar-se del bloc de fitxes. Quan una fitxa o un grup de fitxes arriben al final del tauler, surten sense que sigui necessari fer-ho amb puntuació exacta. Les fitxes pròpies poden tornar a ser introduïdes al joc i les contràries es retiren definitivament.

FINAL DEL JOC

L'objectiu del joc és capturar totes les fitxes del jugador contrari i/o entrar el màxim nombre de fitxes al final del tauler.



LA TELLA

DE QUÈ EL CONEIXEM?

També anomenat Shove ha' penny, és un joc originari i molt concorregut a tavernes irlandeses. Degut, potser, al fet que era un joc on hi havia gran quantitat d'apostes era perseguit i prohibit per les autoritats. Va ser un joc molt popular a l'Anglaterra de William Shakespeare i va tenir el seu declivi amb l'aparició del billar.

MATERIAL

1 tauler amb nou franges dibuixades.
10 monedes
Un guix o 54 llumins o mogetes per comptar les puntuacions



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

El tauler comença buit i amb les jugadors disposats a llençar.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

El joc de tella es un joc per a dues persones que tenen, per torns, cinc peces. El jugador que aconsegueix col·locar primer tres monedes a cadascuna de les nou franges, guanya. La forma de fer lliscar les monedes es senzilla. Es col·loca cadascuna, a l'extrem del taulell, de manera que surti una mica del marge. Aleshores es pica una mica el tros que sobresurt amb el palmell de la ma o amb la gema del dit polze, de manera que la moneda llisqui i s'aturi dintre d'una de les franges.

Una moneda que caigui més enllà de la zona de joc es considera perduda i immediatament apartada del taulell, així com la que cau més de la meitat en una casella de puntuació.

Una moneda que cau en una línia divisòria entre dues franges, ha de quedar-se sobre el taulell fins que no sigui empesa a una franja per una altra moneda.

Una moneda que caigui al marge de la línia de sortida pot tornar a ser tirada. Per puntuar, una moneda ha d'estar totalment dins de la franja, sense tocar cap línia. Al final de cada torn, el jugador col·loca les monedes que hagin puntuat en les corresponents caselles de puntuació. Si un jugador col·loca més de tres monedes en una franja, l'excés de punts s'afegeix al puntuació de l'altre jugador, si a aquest li falten punts en aquesta franja.

El punt final o guanyador ha de ser obtingut pel jugador i no venir del seu oponent.

FINAL DEL JOC

L'objectiu d'aquest joc és fer saltar una moneda, de manera que caigui entre les línies divisòries d'una de les nou franges horitzontals.



SORTILEGIS

DE QUÈ EL CONEIXEM?

És un joc similar al GO, d'origen xinès 2200 anys aC. És un joc d'estratègia on es tracta de bloquejar el contrari. Està ambientat amb bruixes i això li dona un toc místic.

MATERIAL

un tauler de 5 caselles d'ample per 8 caselles de llarg.
El tauler té forma rectangular.
Dues bruixes
70 pedretes.



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

La disponibilitat inicial és posar cada bruixa a la casella marcada que coincideix amb una casella tocant a l'extrem del nostre costat de tauler. Les pedretes estan fora del joc.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

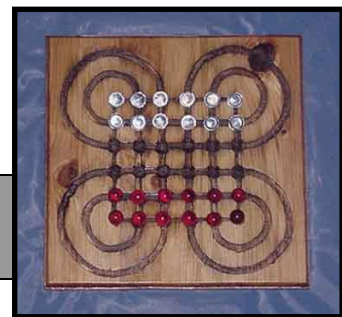
Cada jugador de forma alternativa farà un moviment i aquest moviment ha de ser un dels dos següents:

1. Moure la bruixa a una casella veïna de la casella on és actualment tant en diagonal, com en moviment horitzontal com en moviment vertical.
2. Posar una pedreta en una casella cosa que significa que en aquella casella ja no hi pot anar cap bruixa ni cap altra pedreta i queda ocupada per la nostra pedreta.

D'aquesta manera els jugadors mouran alternativament fins que un dels dos quedi bloquejat i no pugui avançar en cap direcció.

FINAL DEL JOC

Arribats en aquest punt, el jugador bloquejat és el perdedor de la partida.



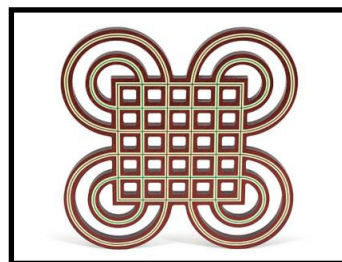
SURAKARTA

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Aquest és un joc que prové de l'illa de Java, a l'Indonèsia, i pren el nom de l'antiga capital. Està documentat que el joc es coneix des de el segle XVIII. A part de la atípica forma del tauler és un joc amb un mètode de captura únic, completament diferent del de qualsevol altre joc d'arreu.

MATERIAL

12 fitxes de color fosc
12 fitxes de color clar
Un tauler amb el següent dibuix.

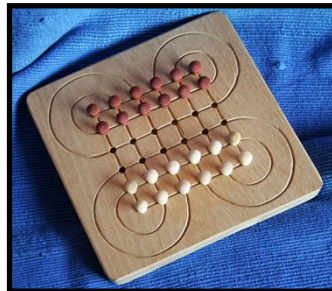


A partir de 6 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Es col·loquen les fitxes tal i com mostra la fotografia, totes les fitxes de cada color al extrem de la part quadrada del tauler.



DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Per torns cada jugador fa un moviment. Podem moure una peça pròpia a qualsevol posició buida immediata, en horitzontal, vertical o diagonal.

En lloc de moure normalment també podem capturar una peça contrària. Per a fer-ho cal que la nostra peça faci un viatge al llarg d'una de les línies sobre les que està (horitzontal o vertical), doni la volta al revolt corresponent i s'aturi al damunt de la peça contrària, tot enretirant-la del tauler. És necessari fer com a mínim un revolt, però es pot voltar més. Cal que el camí sigui tot lliure.

Els revolts sols es poden transitar per tal de matar, no per fer moviments normals.

FINAL DEL JOC

Guanya qui menja totes les peces contràries.

Aquestes fitxes han estat realitzades per l'equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.



TABLUT

DE QUÈ EL CONEIXEM?

El **tablut** és un joc representatiu de tota una família de jocs de tauler del nord d'Europa, des de Gal·les fins al cercle polar. Aquests jocs tenen tots noms que inclouen, d'una manera o una altra, la paraula **tafl**, que vol dir «tauler», i possiblement provenen del joc romà *ludus latruncularum*.

Tota la família de jocs tafl són asimètrics, on unes forces enemigues intenten capturar un rei, que ha d'intentar escapar. En concret el tablut és propi dels sami de Lapònia i en aquest cas les peces del joc representen l'exèrcit del principat de Moscou que vol atrapar el rei de Suècia.

MATERIAL

16 peces de color fosc
9 peces de color clar (una d'elles és el rei i és més gran)
1 tauler de nou caselles per nou caselles.



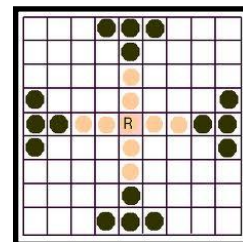
A partir de 8 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

El Tablut es juga en un tauler quadrícula de nou per nou caselles, amb nou peces per a un jugador (vuit suecs i un rei) i setze per a l'altre (els moscovites). El quadrat central s'anomena *konakis* i cap peça, tret del rei, hi pot estar, només hi poden passar.

Les fitxes es col·loquen de la manera que mostra el dibuix



DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Els primer en moure són els suecs. Les peces es mouen en línia recta [ortogonal](#) tantes caselles buides com es vulgui. Es captura una peça del contrari tot deixant-la entre dues de pròpies. El rei, però, per a ser capturat ha de ser envoltat per tots quatre costats, o per tres si un d'ells és el *konakis*. Qualsevol peça es pot posar entre dues de contràries sense ser capturada. Si fent un moviment es deixen diverses peces del contrari entre la peça moguda i sengles peces de qui ha mogut, les captura.

FINAL DEL JOC

Els moscovites guanyen si capturen el rei. Els suecs si aconseguen fer arribar al rei alguna casella de la vora del tauler. Si el rei té un camí lliure cap a la vora del tauler ha d'avisar dient *raichi!* .Si en té dos (ha guanyat) *tuichi!* .

Aquestes fitxes han estat realitzades per l'equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.



TANCAR LA CAIXA

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Ha estat un dels jocs preferits dels mariners de Normandia i altres regions de la Costa Atlàntica francesa durant més de 200 anys. Era molt típic tenir-ne un exemplar en cada vaixell i passar hores i hores jugant-hi i fer divertides les llargues estones de navegació. Degut al fet que ha estat un joc "viatger" cal destacar que s'ha extès a molts indrets del món fins i tot llocs com l'oest de Zàmbia situat en el ben mig del continent africà.

MATERIAL

- 1 tauler de fusta amb números de l'1 al 9.
- 2 daus.

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

En el moment de començar cada jugador té les caixes (números) obertes.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

El jugador llença els dos daus i podrà tancar la caixa corresponent a la suma de les dues puntuacions dels daus o les caixes de les puntuacions dels daus per separat. A mode d'exemple si un jugador llença un 6 i un 3 podrà tancar la caixa 9 o les caixes 6 i 3. El jugador continuarà llençant mentre en el seu torn sigui capaç de tancar caixes. Quan la suma de les caixes sigui 6 o menor de 6 llençarà amb un dau. En el moment que el resultat dels daus no permeti tancar cap caixa, el jugador cedirà el torn a l'oponent i sumarà la seva puntuació.

FINAL DEL JOC

L'objectiu del joc és aconseguir tancar les diferents caixes, es a dir, els diferents números del tauler o fer el mínim nombre de punts un cop està bloquejat el joc.

Guanya el qui obtingui una puntuació menor i si ho volem fer a diverses partides perdrà aquell jugador que amb les diferents partides sumi primer 45 punts.





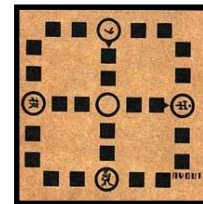
YUT

DE QUÈ EL CONEIXEM?

També anomenat **nyout**, aquest és un joc coreà molt popular. Està emparentat amb altres jocs similars com el **pachisi** indi o el **patolli** asteca. Es calcula que té més de 1500 anys d'antiguitat, tot i que hi ha teories que no el daten fins al segle IX.

MATERIAL

- 4 fitxes de color fosc
- 4 peces de color clar
- Un tauler com el del dibuix
- 4 daus de dues cares (mig bastó amb el costat corbat pintat de negre)



A partir de 6 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

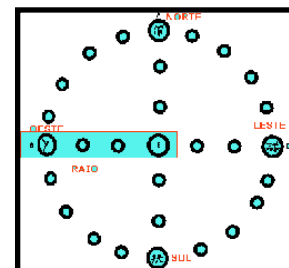
Al principi cal agafar fitxes en funció dels jugadors que som. Dos jugadors, quatre cavalls cadascun. Tres jugadors, tres cavalls cadascun. Quatre jugadors, dos cavalls cadascun. Les fitxes comencen a fora del tauler.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Els cavalls entren en el circuit pel cercle a l'esquerra del superior, que representa el Nord. Tirem els daus per torns i movem un dels nostres cavalls tantes posicions com ens marquin els daus, en sentit contrari a les agulles del rellotge. Si traiem un quatre o un cinc tornem a tirar abans de moure, i sumem els resultats. El valor total el podem repartir entre diversos cavalls. Si acabem un moviment amb un cavall en un cercle marcat (Oest, Sud i Est) al següent torn el podem moure seguint els radis fins al centre i d'allí anar al Nord. Si tenim dos o més cavalls en una mateixa casella els podem moure plegats.

Els valors de les tirades de daus són els següents:

- Una cara blanca amunt, 1 punt (*to*)
- Dues cares blanques amunt, 2 punts (*kai*)
- Tres cares blanques amunt, 3 punts (*kel*)
- Quatre cares blanques amunt, 4 punts i tornem a tirar (*nyout*)
- Quatre cares negres amunt, 5 punts i tornem a tirar (*mo*)



FINAL DEL JOC

Guanya aquell jugador que aconsegueixi fer arribar totes les seves fitxes un altra cop a la casella nord. Es tracta de ser el primer en donar la volta de Nord a Nord amb totes les fitxes pròpies.

Aquestes fitxes han estat realitzades per l'equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.

Juguem una estona amb el paracaigudes?

Material

- Paracaigudes
- Pilota de plàstic

Activitats

La cooperació és un art complex que requereix que funcionem en diversos nivells a la vegada. Requereix habilitats físiques, intel·lectuals i interpersonals a la vegada que inclou determinades activitats vers les persones amb les quals estem cooperant.

Sovint aquesta àrea de desenvolupament dels nens s'oblida ja que avui dia l'èmfasi recau en el guany individual. Així doncs, dediquem un taller a proporcionar una sèrie d'activitats per promoure la pràctica de la cooperació i la seva valoració entre els infants.

Diferents jocs per a fer amb el paracaigudes:

➤ Onades:

Els jugadors agafen el paracaigudes a l'alçada de la cintura i suaument comencen a moure'l fent ones. Primer la mar està en calma, ones petites; després la mar s'esvalota i arriba el temporal; més tard torna la calma. Mentre uns pugen els altres baixen i al revés, fins aconseguir que el moviment sigui uniforme en tot el cercle.

➤ Paraigües:

Els jugadors agafen el paracaigudes i el baixen fins a terra. Compten fins a tres i aixequen els braços tant amunt com puguin. L'aire quedarà atrapat formant un enorme paraigües que s'anirà desinflant de mica en mica. Si en aixecar els braços donem un pas endavant tots de cop aconseguirem que pugi més amunt.



➤ **Iglú:**

Els jugadors agafen el paracaigudes i el baixen fins a terra, compten fins a tres i aixequen els braços tant amunt com puguin donant un pas endavant. En baixar se'l passen per l'esquena seient a terra amb la vora del paracaigudes sota el cul. Ja hem formant un iglú. Un cop dins podem intentar posar-nos d'acord tirant l'esquena endarrera i endavant per grups segons els punts cardinals, i així formar un balanci.

➤ **Paracaigudes volador:**

Els jugadors inflen el paracaigudes i quan està a dalt de tot han de deixar-lo anar tots alhora deixant que caigui suaument sobre seu mentre estan asseguts al terra.

➤ **Cocodrils:**

Els jugadors s'asseuen al voltant del paracaigudes i amb els peus a sota la tela del paracaigudes. Va agafant la gent pels peus i els estira cap a l'interior del paracaigudes. Els que són dins es converteixen també en cocodrils. El joc continua fins que tots són cocodrils.

➤ **Muntanya:**

Es fa una muntanya d'aire inflant el paracaigudes i deixant ràpidament la vora a terra davant dels jugadors per agenollar-se sobre seu. Dos o tres jugadors grimpen per la muntanya: empenyaran l'aire pel forat central a mesura que arriben al cim. El joc continua fins que tots han pogut escalar

➤ **Submarinisme:**

Es va movent el paracaigudes com si fossin ones a l'alçada de terra. Es crida a dues persones hi ha de passar per sota les onades per intercanviar-se de lloc, però quan es creuin al mig s'han de saludar amb la mà, fer-se una abraçada,... També poden cridar-se per colors, números...

➤ **Tenda:**

Inflar el paracaigudes amunt i sense deixar-lo anar, estirar-se a terra al mateix lloc aguantant el paracaigudes darrera el clatell, de manera que es puguin veure totes les cares i mirar-se els ulls, treure's la llengua,....



➤ **Veïns:**

El joc del veïns: consisteix en què una persona està al centre de la rotllana i demana a una altra persona: “t’agraden els teus veïns?”, i si li contesten que “sí” ha de demanar: “per qui els canviaries?”, i aquest haurà de dir el nom de dos jugadors. En el mateix moment s’hauran de canviar de lloc les persones anomenades, i el jugador del centre haurà d’intentar seure en algun dels llocs que hauran quedat lliures momentàniament. La persona que quedi al mig haurà de tornar a demanar a algú si li agraden els seus veïns.

La variant és fer el joc amb el paracaigudes de manera que mentre es canvien de lloc el paracaigudes ha d’estar inflat a l’aire.

➤ **Intercanvis:**

Els jugadors agafen el paracaigudes sobre el terra. L’animador compta fins a tres i tots inflen el paracaigudes al mateix temps que aquest diu: “els que porten rellotge”, “els que tinguin els ulls verds”, “qui porti els calçotets amb una taca marró...”etc. aquestes persones anomenades han de deixar el seu lloc i córrer cap a l’altre extrem del paracaigudes, abans que el paracaigudes caigui a terra.

➤ **Cranc gegant:**

Els jugadors agafen el paracaigudes a l’alçada de la cintura mentre un cranc es posa sota del paracaigudes. Aquest fa un pessic a algú a la cama i el pessigat crida cranc, llavors ell passa sota i fa el mateix. Així fins que tothom està sota el paracaigudes.

➤ **Pilota rodolant:**

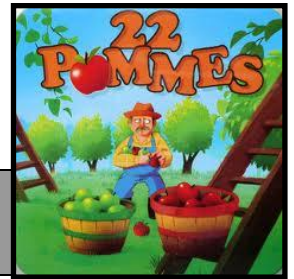
Tothom agafa el paracaigudes a l’alçada de la cintura, estirant ben fort. Llavors es tira una pilota al damunt i s’ha de fer rodar per sobre sense que caigui a terra.

➤ **Roda giratòria:**

El paracaigudes es manté a l’alçada de la cintura agafat amb la mà dreta, amb el cos de costat, de manera que tots estiguin mirant en la mateixa direcció. Es tracta de caminar, ballar, saltar, córrer,...mantenint el paracaigudes tens. Quan es fa un senyal es pot canviar de direcció, agafant el paracaigudes amb la mà esquerra.

➤ **Figures en 10 segons:**

Els jugadors es numeren de l’1 al 4. s’infla el paracaigudes i l’animador crida un nombre. Els jugadors amb aquest número corren fins al centre, en aquest temps els jugadors que estan al centre han de construir una estàtua mentre el paracaigudes va baixant. En acabar de comptar, s’infla altre cop el paracaigudes per veure quina figura han creat. Es repeteix fins que tots han realitzat la seva figura.



22 POMMES

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Aquest joc és un joc recentment “sortit del forn” pel seu creador **Juan Carlos Pérez Pulido**. En Juan ens ha explicat que 22 pomes va sorgir una mica com un joc entre amics i per casualitat. Aquest joc ha guanyat l'accessit en el segon concurs de creació de jocs de Ciutat de Granollers.

MATERIAL

El joc consta de 25 peces distribuïdes de la següent manera:

- 3 peces d'una poma verda
- 3 peces de dues pomes verdes
- 3 peces de tres pomes verdes
- 3 peces de cinc pomes verdes
- 1 recol·lector
- 3 peces d'una poma vermella
- 3 peces de dues pomes vermelles
- 3 peces de tres pomes vermelles
- 3 peces de cinc pomes vermelles.



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

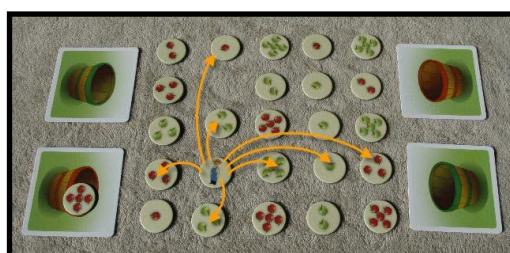
La distribució inicial de les fitxes és un quadrat de 5x5 (es a dir en posició horitzontal 5 files de 5 fitxes i en posició vertical també 5 columnes de 5 fitxes). Podeu veure aquesta disposició en la fotografia que us adjuntem a l'apartat de material.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Un cop les fitxes estan distribuïdes, cada jugador alternativament farà un moviment i aquest consta de conduir el recol·lector sobre una de les fitxes que li quedi en línia recta tan en vertical com horitzontal (mai es pot desplaçar en diagonal) i d'aquesta manera s'apropia la fitxa triada.

FINAL DEL JOC

L'objectiu de cada jugador és recollir tantes fitxes que sumin 11 pomes verdes i 11 pomes vermelles o obligar al contrincant a recollir més de 11 pomes d'un color qualsevol.



Aquestes fitxes han estat realitzades per l'equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.



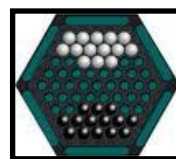
ABALONE

DE QUÈ EL CONEIXEM?

És un joc comercial inventat per Laurent Levi and Michel Lalet l'any 1988. L'any 1999 va ser inclòs com un dels jocs que tenen lloc en les olimpíades de jocs d'enginy promogudes per donar a conèixer aquesta tipologia de jocs per l'associació anomenada **Mind Sports Organisation**.

MATERIAL

1 tauler en forma hexagonal
9 boles blanques
9 boles negres



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

La posició inicial de les boles és la que marca la fotografia de l'apartat de material.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Comencen les boles negres. Cada jugador desplaça cada vegada que sigui el seu torn 1,2,3 boles en un sol moviment. La bola la podem moure en la direcció que vulguem, sempre que estigui lliure al seu voltant. Poden desplaçar-se grups de dues o tres boles alineades de la següent manera:

- 1) En línia: endavant o endarrera movent les boles conjuntament en línia recta.
- 2) En fletxa: lateralment, sense modificar la alineació. Les boles avancen en el mateix sentit de una sola posició cadascuna.

En una fila que tingui més de tres boles, el jugador ha de triar quin grup de boles vol moure. Mai es poden moure més de tres boles d'un mateix color en un mateix torn. Que vol dir empènyer boles contràries? Diem que un grup pot empènyer a un grup de l'altre color quan el nombre de boles del primer sigui superior al grup del segon (d'això se'n diu Sumito).

FINAL DEL JOC

Objectiu del joc: ser el primer en expulsar 6 boles del color contrari fora del hexàgon.



Aquestes fitxes han estat realitzades per l'equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.



ALAMBÍ

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Un joc d'Oriol Ripoll

Fa molts anys, un cop al mes arribava a prop de Tona un carro carregat amb vint-i-una caixes que contenien els productes necessaris per fabricar medicaments. Els tres apotecaris de la zona es disputaven el seu contingut d'una forma molt especial...

Aquest joc va ser el primer guanyador del concurs de jocs de Tona en el marc de la fira del joc i la joguina diferent que cada anys es realitza a Tona.

MATERIAL I EDAT

21 femelles (caixes de productes) i 9 bales

És un joc per a tres participants i hi poden jugar nens a partir de 9 anys



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL

Cada apotecari rep tres bales. Es col·loquen 5 femelles al centre de la taula. Les 16 restants es deixen a un costat.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Cada apotecari, en secret, s'amaga en una mà com a màxim dues bales (0, 1 o 2). Es compta en veu alta fins a 3 i es mostren les bales que té cadascú:

- Si tots tenen el mateix nombre de bales no passa res.
- Si 2 apotecaris tenen el mateix nombre de bales, guanya el que n'havia amagat un nombre diferent.
- Si tots els apotecaris tenen un nombre diferent de bales, guanya el que n'havia amagat una quantitat més baixa (per tant, guanyarà qui no tingui cap bala).

Els dos apotecaris que han perdut agafen una femella de les que hi ha al costat i la posen formant un piló sobre una de les 5 que hi ha al centre de la taula.

A continuació l'apotecari que ha guanyat pot fer una d'aquestes dues accions:

- Moure la femella que està a la part superior d'un piló a un altre piló (els pilons sempre estan formats per dues o més femelles).
- Posar una de les seves bales sobre una femella o sobre un piló de femelles i quedar-se'l.

Les bales que s'han deixat sobre un piló ja no es recuperen i, per tant, cada cop que un jugador es queda un piló juga amb menys bales. Un apotecari només pot quedar-se, com a màxim, dos pilons. Quan un apotecari s'ha quedat dos pilons, continua jugant. Si torna a guanyar no podrà quedar-se'n cap altre però podrà influir en el joc.

FINAL DEL JOC

La partida s'acaba quan s'han agafat els cinc pilons. Guanya l'apotecari que ha aconseguit més femelles. Si s'acaben les femelles però encara no s'han recollit els cinc pilons, es continua jugant fins que s'han agafat els cinc pilons.



CONNECTA 4

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Joc comercial que fa tant temps que viu que s'ha convertit en tradicional. És un dels jocs d'estratègia més venuts de tots els temps i en tots els formats. Nosaltres hem adaptat el joc a una versió molt potent en l'aspecte motor.

MATERIAL I EDAT

1 cartolina quadriculada i un bolígraf o retolador per jugador

És un joc "jugable" a partir de 6 o 7 anys.

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

És un joc de dos jugadors tot i que la modalitat de relleu permet jugar molts més jugadors. La versió comentada serà la de relleus.

Penjem en una paret la cartolina quadriculada. Fem dos equips del mateix nombre de persones. Cada equip sortirà d'una línia inicial costat per costat i en direcció a la cartolina.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Es tracta que cada jugador marqui amb una X o una O depenent de l'equip que sigui però sempre tenint en compte que la seva marca ha de seguir el mateix camí que seguiria una fitxa i per tant si posem una fitxa en una fila buida l'haurem de dibuixar a sota de tot.

Les tirades han de continuar fins que un dels dos equips aconseguixi una línia de 4 ja sigui vertical, horitzontal o en diagonal.

FINAL DEL JOC

Final 1: Guanya l'equip que fa més 4 en línia omplint tots els forats.

Final 2: guanya el primer equip que faci 4 en ratlla.





ORCHARD O FRUTAL

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Joc comercial publicat l'any 1986 per HABA i creat per Anneliese Farkaschovsky. Aquest joc ha esdevingut un joc dels més venuts tenint en compte que es tracta d'un joc cooperatiu. Té diferents versions des de més ben acabat fins a les cartes, la nostra versió.

MATERIAL (versió cartes)

1 corb
40 cartes de fruites
9 cartes de camí i 1 de arbre fruiter
Un dau de colors i cares de corb
6 cartes de cistella.
A partir de 4 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Posem les 9 cartes de camí de costat i al final la carta d'arbre fruiter tot formant un caminet i posem el corb en l'extrem oposat a l'arbre. Podem totes les cartes de cada fruita per separat en una pila per cada fruita i posem davant nostre la carta de cistella.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Cada jugador, per torns, tirarà al dau. Si surt la cara de color, agafa una carta d'aquell color (si n'hi ha), si surt la cara del corb avança una casella el corb i si surt la cara de la cistella agafa dues cartes del color que vulgui.

D'aquesta manera es va tirant el dau fins que s'acabin les cartes de les piles (totes) o el corb arribi a la carta de l'arbre fruiter.

FINAL DEL JOC

Guanyen els jugadors si aconseguen agafar totes les cartes de fruita conjuntament abans que el corb arribi a l'arbre fruiter.

Guanya el corb si arriba a l'arbre fruiter abans que s'acabin les cartes de fruita. En aquest cas tots els jugadors perden.





JUNGLE SPEED

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Segons males llengües, conten que fa 3000 anys la tribu Abulú, un poble molt sorollós ja hi jugaven amb fulles d'eucaliptus com si fossin cartes. Com que aquesta versió no la podem comprovar preferim pensar que és un joc comercial inventat per Tom i Yako l'any 1997, any que va rebre el premi Ludexpo.

MATERIAL

1 totem de fusta
80 cartes amb diferents formes i colors.



A partir de 8 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL Es reparteixen totes les cartes a parts iguals entre tots els jugadors i cada un es posa la pila de cartes davant seu sense que siguin visibles.

DESENVOLUPAMENT Cada jugador, en el seu torn, llença la carta primera de la seva pila de cartes. Quan surten dues cartes idèntiques de forma, els jugadors que han tirat aquestes cartes fan un duel i el primer que agafa el Totem és el guanyador. El perdedor s'emporta totes les cartes que hi hagi al mig i les del jugador que ha guanyat.

Durant la partida poden sortir cartes especials i que poden canviar la partida. Aquestes són:



Tots alhora!!!! Tots els jugadors treuen una carta a la de 3 i si alguna és igual es fa duel i si no es continua jugant el torn normal.



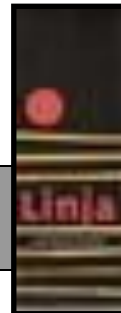
Quan surt aquesta carta, tots els jugadors entren en duel i el més ràpid a agafar el Totem és el guanyador. el guanyador deixa les seves cartes al pot del mig.



Quan surt aquesta carta, canvia l'objecte del duel i enlloc de les formes, el proper duel es regirà pel color de les cartes. Només el proper duel, ja que els següents tornaran a regir-se per les formes.

FINAL DEL JOC

El primer jugador que es quedi sense cartes és el nou cap de la tribu dels Abulú i el guanyador de la partida.



LINJA

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Es tracta d'un joc comercial de recorregut i creat per Steffen Muhlhäuser, d'origen alemany. Aquest joc va ser publicat l'any 2003, tot i que la nostra versió és editada l'any 2008.

MATERIAL

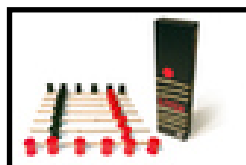
7 trossets de canya
12 peces vermelles
12 peces negres.



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Posem les 7 canyes i les dotze fitxes de cada color tal i com mostra:



DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Tots els moviments es realitzen cap la línia de sortida contrària. No es permeten moviments cap endarrera. En cada torn es duen a terme (si es pot) dos moviments que anomenarem moviment inicial i segon moviment.

Pel que fa al moviment inicial, el jugador mou qualsevol de les seves fitxes a un espai següent de la fila escollida.

Referent al segon moviment, allà on acabi el primer moviment es comptem tantes fitxes com hi hagi excepte la que acabem de posar (de tots els colors) i agafem la fitxa que vulguem i la movem tants llocs com el número que hem comptat.

Cal tenir en compte dues situacions especials:

- Si després del segon moviment, arribem a una fila buida, tenim torn extra.
- Si una fila ja té 6 fitxes, no n'hi podem posar més.

Després d'aquest moviment, li toca moure a l'altre jugador.

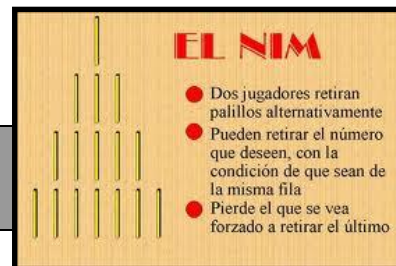
FINAL DEL JOC

Guanya aquell jugador que :

Final 1: faci arribar les seves 12 fitxes a l'altra banda abans que el jugador contrari.

Final 2: o també hi ha la modalitat que un cop s'han sobrepassat totes les fitxes de l'altre color es compten els punts donant 5 punts a cada fitxa de la darrera línia, 3 punts a la següent línia. 2 punts a la següent línia i 1 punt a la següent línia.

Aquestes fitxes han estat realitzades per l'equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.



NIMBE

DE QUÈ EL CONEIXEM?

El joc del nimbi és una adaptació del joc Nim trobat tant a Orient Mitjà com a l'Europa medieval. Suposem que són d'aquests jocs que han viatjat a través dels nombrosos viatges en vaixell per conquerir terres enemigues.

MATERIAL I EDAT

32 cartes o 32 llumins

Apte per nens de més de 8 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

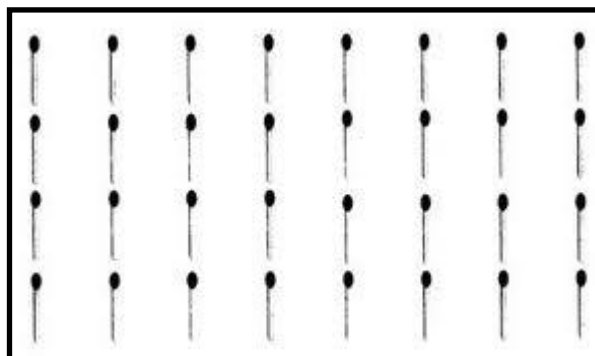
Abans de començar posem les cartes en files de manera que a cada fila tinguem el mateix nombre de cartes (en aquest cas i per les cartes que tenim podem 6 cartes per cada fila).

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Seguidament cada jugador de forma alternativa, recollirà tantes cartes d'una mateixa fila o d'una mateixa columna. Quan diem que recollirà volem dir que està obligat a recollir totes les cartes de la mateixa fila o columna que siguin consecutives.

FINAL DEL JOC

El guanyador és aquell jugador que sigui el qui tregui en darrer lloc.





PIOU PIOU

DE QUÈ EL CONEIXEM?

És un joc comercial inventat per Thierry Chapeau. Aquest joc és comercialitzat per la marca Djeco i el podeu adquirir en Abacus per un mòdic preu.

MATERIAL

31 cartes (4 zorros,10 galls,10 gallines i 7 nius)
18 ous i pollets

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Abans de començar la partida, posem les cartes dels ous al mig de la taula. Barregem les cartes i en donem 4 a cada jugador. Les cartes restants es deixen en una pila al mig de la zona de joc. Comença a jugar el jugador més jove i continua en el sentit de les agulles del rellotge.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Quan a un jugador li toca, el jugador pot elegir entre:

Efectuar una acció de joc mitjançant una combinació de cartes.
Llençar una carta que no serveixi de res. Descartar-se.

Al final de cada torn el jugador agafa tantes cartes com sigui necessari per tornar a tenir 4 cartes.

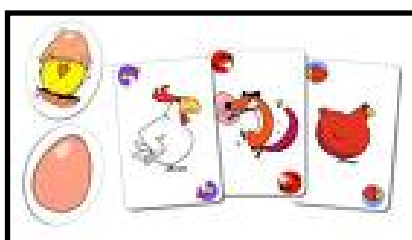
Quines són les accions possibles de joc?

- 1) **Posar un ou:** al presentar 3 cartes de gall, gallina o niu, el jugador agafa una carta de ou i se la posa al seu davant amb la cara de l'ou al descobert.
- 2) **Fer nèixer un pollet:** el jugador llença dues cartes gallina. D'aquesta manera gira una carta de ou i es converteix en pollet. Aquest pollet ja no li poden pendre.
- 3) **Agafar un ou a un altre jugador:** el jugador que llença la carta guineu a un contrincant li pren una carta ou. El contrincant es pot oposar si presenta 2 cartes gall i a part gira l'ou que tenia en el mateix torn.

Les cartes que han estat jugades es barregen i un cop s'ha acabat la pila original es posen de nou en forma de pila per continuar jugar.

FINAL DEL JOC

Objectiu del joc: aconseguir ser el primer de acumular 3 pollets (ous girats)





PORCS GALOPANTS

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Es tracta d'un joc comercial creat per Heinz Meister i posat a la venda l'any 1992 per Abacus Spiel i que ha guanyat el prestigiós premi [Kinderspiel des Jahres](#) el mateix any 1992.

MATERIAL

35 cartes de carrera (7 cartes de cada 5 dels colors dels porcs)
22 cartes de pista
55 peces de menjar
5 porcs galopants (5 colors)



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL

Col·loquem les 22 cartes de pista en forma de cercle sobre la taula de joc. El jugador que comença posa els 5 porcs a la pista amb l'ordre que ell vulgui i posant el primer a la casella més propera de la meta i la resta a darrera (sense deixar cap espai entre ells) seguint el sentit de les agulles del rellotge. Posem les peces de menjar al mig de la pista.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Cada jugador comença amb 7 cartes que no poden ser vistes pels seus contrincants. Alternativament cada jugador en el seu torn llençarà una carta de carrera (carta d'un porc colorejada d'un color concret) i mourà el porc del color de la carta que ha llençat un espai endavant. En el cas que aquesta casella de davant estigui ocupada passa a la següent i així seguidament fins a la primera casella lliure. Cada cop que un jugador mou un porc i el situa a davant se li dona una peça de menjar. Si quan mou un porc no cau a davant no s'emporta menjar.

El desenvolupament del joc és d'aquesta manera fins arribar a la darrera carta. Si quan un jugador llença la seva carta, aquell porc queda a davant guanya una peça de menjar i conserva les altres peces que ha guanyat durant la partida. Si es produeix el cas que en la darrera tirada, el porc no esdevé a davant de tot, el jugador perd totes les peces de menjar i es queda a 0!

FINAL DEL JOC

Guanya el jugador que acumuli més peces de menjar després de tres partides.



Aquestes fitxes han estat realitzades per l'equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.



QUORIDOR

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Quoridor és un joc d'estratègia creat per Mirko Marchesi a principis dels anys 90. L'any 1997 va guanyar el premi Mensa Mind. El quoridor es basa en un joc anteriorment creat pel mateix autor i que fou publicat en els anys 70.

MATERIAL

Un tauler amb ranures per col·locar barreres.
2 àrees per posar les barreres
20 barreres i 2 peons (depèn de la versió podem tenir 4 peons)

COM ÉS JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

La posició inicial és que cada jugador posi el seu peó al mig de la seva línia de sortida, un peó a cada extrem de tauler. Les barreres no poden estar dins el joc.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Alternativament cada jugador executarà el seu torn escollint entre una doble acció: o mou el seu peó a una casella veïna (diagonal, vertical o horitzontal) avançant o retrocedint o pot posar una barrera per limitar el pas de l'oponent. Cal tenir en compte que un cop hem posat les 10 barreres que cada jugador té (en el cas de 2 jugadors) aquestes ja no es poden tocar i per tant només es pot moure la fitxa.

Les barreres es posen exactament entre 2 blocs de dos caselles.

Quan els dos peons es troben cara a cara, el qui toca tirar el pot saltar sempre i quan ho permetin les barreres.

Veurem dues imatges que aclareixen els moviments dels peons i de les barreres:

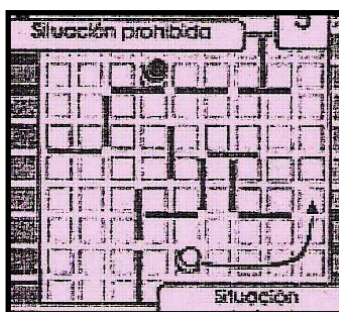


Fig 1. No podem ofegar al contrari

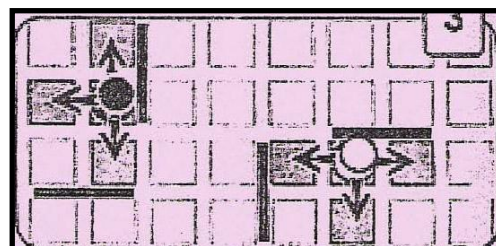


fig 2. Exemple de com posar les barreres

FINAL DEL JOC

L'objectiu del joc és aconseguir fer arribar la fitxa abans que l'opositor a la banda oposada a la sortida.

Aquestes fitxes han estat realitzades per l'equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.



TUMBLIN DICE

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Es tracta d'un joc comercial creat comercialitzat per Nash Games l'any 2006. Ha estat guardonat amb el premi Creative Child Magazine com a joc de l'any 2006.

MATERIAL I EDAT

1 tauler de joc
16 daus de colors diferents

Apte per nens de més de 5 anys



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

El tauler està buit de daus i cada jugador posa els seus quatre daus de colors en la seva columna de daus marcada a l'esquerra del tauler.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

El disc de llançament és la part elevada entre les dues pissares. El primer jugador ha de llençar el dau cap a la zona de puntuació. Allà on quedi el dau l'hem de deixar. El següent jugador llença el dau i així alternativament cada jugador.

Un cop hagi llençat tots els jugadors (jugadors per quatre colors dels daus) passarem a recomptar la puntuació de manera que puntuarà cada dau multiplicat per la puntuació que reflecteix el tauler. Totes aquestes puntuacions es sumen i guanyarà el jugador que després de quatre rondes sumi més punts.

Cal tenir en compte que en el moment del llançament el dau ha de tocar la zona de llançament.

També cal tenir en compte que un dau pot desplaçar un altre dau i per tant la puntuació del dau desplaçat serà allà on acabi després del desplaçament.

FINAL DEL JOC

El guanyador és aquell jugador que aconsegueixi més punts després de quatre rondes de llançaments de daus.





UBONGO

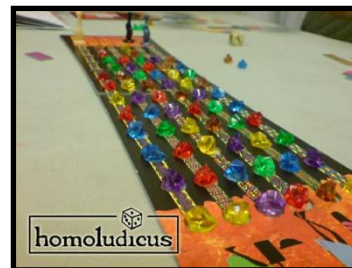
DE QUÈ EL CONEIXEM?

Joc comercial creat l'any 2007 per Grzegorz Rejchtman i editat a Alemanya. S'ha convertit en un fenomen de masses arrasant en tots els països on ha estat editat i on ja s'organitzen diverses competicions d'aquest joc tant adictiu.

MATERIAL

Un tauler com el de la imatge
32 fitxes de figura
12 figures de diferent color per cada jugador
Un dau de figures
Rellotge de sorra.

A partir de 7 anys



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Posem les pedres aleatòriament al tauler tal com mostra el dibuix de l'apartat anterior. Es posa la fitxa de cada color (cada jugador en té una) en qualsevol casella del final del tauler.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Cada jugador disposarà d'una plantilla de 12 peces. Un jugador tirarà el dau especial i donarà la volta al rellotge de sorra. El dibuix que aparegui en el dau indicarà les peces que s'han d'utilitzar. Després, cada jugador intentarà completar la figura de la seva plantilla en el menor temps possible amb les peces corresponents. El jugador que acabi abans, haurà de cridar "Ubongo!" i a continuació moure la seva fitxa pel taulell i agafar les 2 gemmes que li quedin més aprop de la casella on ha mogut. La resta de jugadors tindran que espavilar-se: mentre la sorra del rellotge segueixi caient tindran temps de completar la seva figura i amb això aconseguir un parell de gemmes.

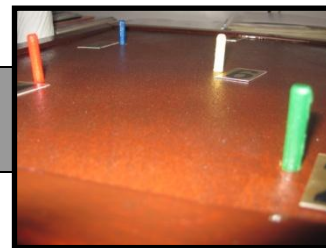
FINAL DEL JOC

Al final de la partida, el jugador que hagi aconseguit més gemmes d'un sol color serà el guanyador. La qual cosa no implica ser el més ràpid...



Aquestes fitxes han estat realitzades per l'equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.

BON SIS I TAPA'T



DE QUÈ EL CONEIXEM?

Joc sense un origen temporal tot i que uns amics meus el van descobrir en un hotel suís durant unes vacances.

MATERIAL I EDAT

- 1 tauler de joc
- 6 fitxes de colors (4 colors del parxis)
- 1 dau per cada jugador acompanyat del cubilet del seu color

Apte per nens de més de 5 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Cada jugador és propietari de les sis fitxes del mateix color i se les posa a davant. El tauler comença buit de fitxes posades.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Cada jugador llença alternativament el dau. El dau marca quina puntuació cobrim amb la fitxa pròpia (ex: si el dau surt un 3, tapem la casella del 3) excepte si surt un sis on hi posem una fitxa i desapareix del joc. Quan un jugador llença el dau i li surt una puntuació on ja hi ha una fitxa del contrari, aquesta que ja està posada li tornem al oponent i posem la nostra tapant la puntuació.

FINAL DEL JOC

El guanyador és aquell jugador que aconsegueixi deslliurar-se de totes les seves fitxes a la casella del 6





WEYKICK



DE QUÈ EL CONEIXEM?

Es tracta d'un joc que és una modalitat particular de futbolí creat per Ulrich Weyel l'any 2001.

La novetat que va introduir aquest autor és una modalitat de futbolí on els jugadors es controlen per sota el tauler amb efecte magnètic.

MATERIAL I EDAT

1 tauler de joc en forma de camp de futbol (88x82 cm)

2 jugadors per equip (blaus i vermells) i una pilota

Apte per nens de més de 4 o 5 anys, tot i que millor a partir de 8 anys.



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

El joc comença amb el marcador igualat a 0 i amb dos jugadors per banda

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

El desenvolupament del joc és molt senzill. Cada participant controla els dos jugadors de la seva part del camp per sota del terreny de joc a través de imans. Cal tenir en compte que sota el terreny hi ha un mur que no ens permet passar del nostre camp i per tant això significa que hem de fer gol sempre des de el nostre propi terreny de joc.

Un cop llencem la pilota al terreny de joc, cada jugador impactarà la pilota amb el jugador que vulgui amb l'objectiu de fer gol a la porteria contrària.

FINAL DEL JOC

El guanyador és aquell jugador que aconsegueixi fer gol a la porteria contrària. El comptador ens indica quina és la quantitat límit de gols tot i que podem acordar entre els jugadors a quants gols volem fer la partida.

El joc gaudeix d'un dinamisme i una velocitat molt alta degut a que no hi ha fora i la pilota sempre està en joc.



CURSA DE CUCS O WORM UP

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Es tracta d'un joc comercial d'Alex Randolph i publicat l'any 1994.

MATERIAL

Fitxes numèriques (x, 4, 5, 6 i 7)
7 peces de cuc de cada color
4 peces negres i cartell d'arribada
A partir de 7 anys



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Posa els pals per parelles per formar les línies de sortida i meta. Al final del circuit posa la línia de meta amb 2 pals. I dins dels forats per a formar la línia de meta Els altres 2 pals cal posar-los aproximadament a 60 centímetres i amb la mateixa separació entre ells que els pals de la línia de meta per formar la línia de sortida. Cada jugador tria un set de 7 segments de cuc i el set corresponent de fitxes numerades. Poseu els segments de cucs en línia darrere de la línia de sortida. Tots els segments d'un cuc han d'estar l'un darrere l'altre i tocant-se.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

La cursa consta de dos parts: la subhasta i el moviment.

Subhasta: Cada set de fitxes numerades et dóna cinc opcions per fer avançar el teu cuc: 4, 5, 6, 7 i X. La X vol dir que pots avançar qualsevol quantitat de segments a la teva elecció sempre que aquest nombre (4, 5, 6 o 7) no hagi estat utilitzat en la subhasta per un altre

jugador. Pujar una X també et permet moure un dels pals de la línia de meta (vegeu més endavant) i, per tant, canviar el circuit o fer-ho més llarg. Cada jugador tria una fitxa numerada i la posa cap per avall davant seu. Quan tots els jugadors han fet la seva licitació, les fitxes es revelen simultàniament. El jugador que hagi fet la licitació més baixa comença la ronda, seguit del segon més baix, i així successivament. Si 2 o més jugadors han licitat el mateix nombre, o la X, els seus licitacions es consideren invàlides i els seus cucs no es mouen. Només les licitacions que siguin úniques, és a dir, les que cap altre jugador ha fet, permeten moure els seus cucs als jugadors. Una vegada fetes, les licitacions es retiren del joc durant una ronda. La subhasta següent es fa amb les fitxes que els queden als jugadors. Quan aquesta ronda s'acabi i s'hagin mogut els cucs, la fitxa torna al

joc i està disponible per a la subhasta de la següent ronda. Això s'aplica només a les licitacions amb èxit (és a dir, si 2 jugadors liciten cada un 7, s'anul·len mútuament, la propera ronda poden tornar a licitar

moviment: El moviment consisteix a prendre el darrer segment i posar-lo en el front (o a l'inrevés), i repetir aquesta acció fins que el cuc hagi avançat la quantitat de segments indicats per la fitxa numerada licitada. Els cucs poden girar en qualsevol direcció per bloquejar altres cucs, però no es poden dividir. Els cucs no poden tocar-se entre si. Si un jugador licita una X, pot escollir moure un dels pals de la línia de meta a més de moure la seva cuc. Per moure la línia d'arribada es posa un dit en un dels 2 pals per mantenir-lo quiet i es mou el segon pal. Això canvia la orientació de la línia de meta i pot retardar als teus oponents.

FINAL DEL JOC La cursa acaba quan el cuc d'un jugador toca la línia de meta.



LA MORRA

DE QUÈ EL CONEIXEM?

La morra és un joc molt antic i està documentat en nombroses notes històriques. La primera notícia que es té del joc de la morra procedeix de l'antic Egipte d'una tomba d'un alt dignatari de tall de la XXV Dinastia on s'observa clarament el difunt l'acció d'estendre el braç amb un número cara a cara amb una altra persona.

En una pintura grega apareix clarament el joc després d'Helena i Paris amb les mans preparades per al joc de la morra.

Ciceró, en un escrit, diu que «dignus est qui cum in tenebris mices», és a dir: «és persona digna aquella amb qui pots jugar a la morra en la foscor». En llatí, la morra era indicada com a *micatio*, del verb *micare*, que per extensió significava *micare digites*, és a dir, estendre el dit en el joc.

En èpoques successives són alguns els testimonis del joc de la morra. El joc era molt conegut per les legions romanes i, allà on colonitzaven, donaven a conèixer el joc. Durant el temps del feixisme a Itàlia, el joc va ser prohibit. El motiu era el fet de soler-hi jugar després de beure alcohol, i la violència gestual i verbal podia conduir a malentesos en dir el número, amb la qual cosa molts cops el joc podia derivar en una baralla.

MATERIAL

Una ma de cada jugador.
A partir de 6 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL

Els jugadors que juguen en duel (un contra l'altre) es posen un davant de l'altre amb la mà de joc a darrera l'esquena en el moment abans de jugar.

DESENVOLUPAMENT

Al crit que han pactat anteriorment els jugadors (ja, morra, 1,2,3 i ja, etc...) cada jugador diu un nombre entre 0 i 10 i al mateix moment treu la seva mà amb els dits que cregui més adients per encertar la puntuació sumants les dues mans, la pròpia i la de l'oponent.

FINAL DEL JOC

Guanya qui encerti el resultat. Si cap jugador l'encerta es torna a començar.





CUBELL I PEDRA

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Aquest joc té el seu origen en l'imperi de Roma. És un joc molt jugat per infants, però sobretot per adults romans que d'aquesta manera lluien la seva punteria davant la resta de jugadors. També podem trobar un joc similar anomenat la Palma, d'origen bolivià, i que es tracta del mateix joc però introduint una pedra dins una llauna.

MATERIAL I EDAT

Un lloc prou ample per jugar
Un cubell i 3 monedes o pedres
Guix o cartolina i rotulador

Apte per nens de més de 8 anys



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

És un joc que prové dels romans.
Cada jugador disposarà de tres pedres o monedes i un cubell a una distància inicial de 1 metre.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Cada cop que el jugador aconsegueix posar una pedra dins el cubell amb un màxim de tres intents per cada distància passa a llençar un altre cop les tres pedres a la nova distància que incrementa en un metre a cada encert.

FINAL DEL JOC

Guanya el jugador que aconsegueixi fer una distància superior a 4 metres. Tot i això podeu continuar tirant i marcar la distància de cara a altres jugadors.



CURSA DE XAPES

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Jugar amb xapes és un dels jocs més tradicionals, ja sigui utilitzades com a moneda de canvi o com a joguina. En el nostre cas utilitzem les xapes (obtingudes dels bars i cafès on els nostres avis solien anar) per fer una cursa de xapes.

MATERIAL I EDAT

Un lloc prou ample per jugar
Guix o cartolina i rotulador
Tantes xapes com jugadors.

Apte per nens de més de 6 anys



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Es fa un camí a la sorra. Es pot aprofitar per a fer pujades i baixades, llocs més estrets i espais més amplis. Es marca la sortida i d'arribada. Es posen totes les xapes a la línia de sortida i es marca el torn de tirada.

DESENVOLUPAMENT PER A DOS O MÉS JUGADORS DEL JOC

Amb el dit índex s'impulsa la xapa intentant fer-la avançar el màxim dins del camí. Si un jugador fa sortir la xapa de la pista, la deixa allà on s'ha sortit.

FINAL DEL JOC

Guanya la primera xapa que creua la línia de sortida.



LA CAPANNA

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Joc tradicional italià que varem descobrir en la darrera edició del Festival Tocati de Verona, on hi podem trobar cada any, uns 60 jocs tradicionals escampats pels carrers d'una ciutat com Verona. També és conegut amb el nom d'aeroport i és molt popular a Kazakhstan.

MATERIAL

Un paquet
1 taula

A partir de 8 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

El jugador que llença es col·loca a uns 10 metres de distància de la taula i disposat a llançar el paquet a sobre la taula.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

El jugador llença el paquet i intenta que el mateix caigui a sobre de la taula. Si el paquet no queda a sobre la taula la tirada és considerada nula i llença un altre jugador seguidament.

Tots els jugadors llencen un cop o podem pactar que cada jugador llenci un nombre determinat de jugades.

FINAL DEL JOC

Final 1: Guanya qui sigui capaç de llençar el paquet el més lluny possible dins la taula.

Final 2: En altres versions (aeroport), cada llançament sobre la taula equival a 1 punt, i guanya aquell jugador que arribi abans a una puntuació marcada en l'inici del joc.



Aquestes fitxes han estat realitzades per l'equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.



MANDRÓ

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Mandró és una paraula sinònim de tirachines o fona (segons en quins llocs). Es tracta d'una juguina de punteria que tradicionalment els infants han usat per tocar coses. Nosaltres posarem llaunes a una certa distància i donarem l'oportunitat de llençar 5 cigrons a veure quina punteria teniu.

MATERIAL I EDAT

Un lloc prou ample per jugar
Una taula o tauló per posar les llaunes
Un tiraxines o mandró
Cigrons
5 o 6 llaunes buides.



Apte per nens de més de 8 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Es situen 5 pots de llauna a sobre d'una taula de manera que quedin separades. El jugador agafa 5 cigrons i un mandró i es disposa a llençar.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

El jugador llença els 5 cigrons un darrera l'altre per intentar tombar els 5 pots.

FINAL DEL JOC

Guanyarà aquell qui aconsegueixi tombar més pots.



SKULLY

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Es tracta d'un joc tradicional jugat als carrers de Manhattan i Brooklyn durant els anys 50's i fins els 80's. Actualment tot i que hi ha llocs on es fan competicions és un joc molt poc jugat. És un altre clar exemple de joc que tan pot esdevenir un joc de carrer com un joc de taula depenent del format que se li dongui.

MATERIAL I EDAT

1 cartolina dibuixada tal com es mostra en la part inferior del document.
Una xapa o patacò per participant. Han de ser diferents en color ja que no es poden confondre.

És un joc molt jugable a partir de 6 anys tot i que millora el ritme del mateix amb infants més grans (8 o 9 anys)

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

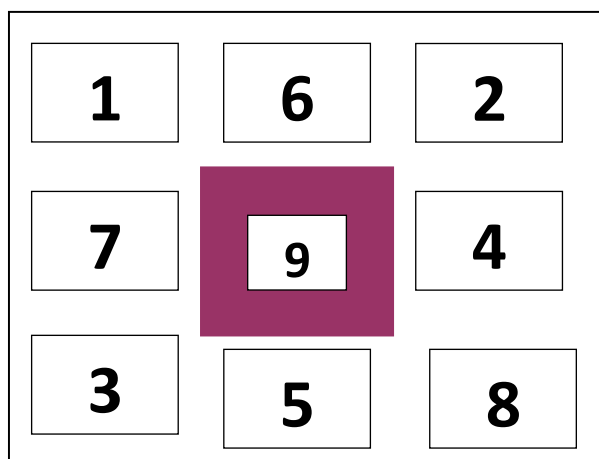
Es comença amb el taulell buit de fitxes i tots els jugadors començant inicialment des de el mig (9) per titar cap al 1.

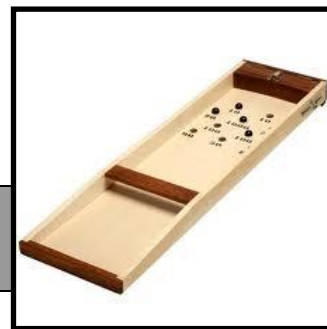
DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Cal completar el recorregut de la casella 1 fins a la 9 de manera que el nostre objectiu és introduir la xapa dins la casella de cada nombre per ordre nominal. El qui cau a dins la casella que li toca torna a tirar, però si no hi entrem hem de deixar el torn per un altre jugador.

FINAL DEL JOC

El guanyador serà aquell jugador que arribi primer al 9.





BILLAR JAPONÈS

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Joc d'enginy tradicional francès, descendent del joc de la Bagatela, derivant aquest del Trou Madame del segle XVI. El Billar japonès va ser molt popular en la primera meitat del segle XX, en una època de forta passió per Àsia. Els anglesos han evolucionat el joc clavant claus i anomenant-lo Trivoli.

MATERIAL

Un tauler de 90 de llarg i 25 d'ample.
10 forats dels quals: 1 de 100 punts, 2 de 50, 5 de 25 i 2 de 10 punts
10 boles que són usades alternativament per cada jugador.

A partir de 6 anys



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Posem el tauler en una posició recta i cada jugador es disposa a jugar les 10 boles.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Cada jugador llença les deu boles seguides i suma tota la puntuació de totes les boles que han entrat en un dels forats.

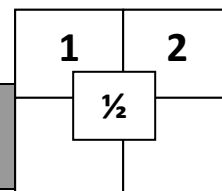
En el següent torn, l'altre jugador fa el mateix i tira les 10 boles, sumant la seva puntuació.

FINAL DEL JOC DEL JOC

Guanya el jugador que obtingui una puntuació més alta després d'haver executat les seves 10 tirades.



7 i 1/2



DE QUÈ EL CONEIXEM?

Es tracta d'un joc tradicionalment jugat amb cartes i molt propi de llocs com casino o festes majors.

Aquesta versió és una reconversió del joc de cartes a un joc de taula i passant a ser d'un joc d'estratègia a ser un joc que combina l'estratègia amb l'habilitat en el llançament.

MATERIAL I EDAT

1 taló de sabata usat o un patacó.

Un tauler dibuixat en qualsevol element com cartolina, fulls o altre. El dibuix ha de respondre a la figura mostrada en la part superior de la fitxa.

És un joc on hi poden jugar infants de mínim 6 anys.

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

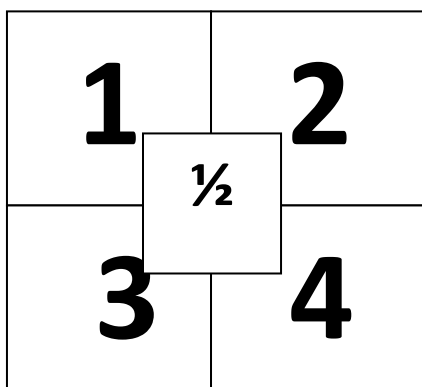
Marcarem un quadrat a terra o a sobre d'una cartolina amb 5 quadrats (1,2,3,4 i 1/2).

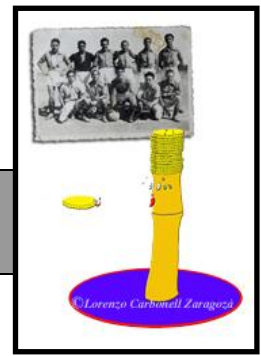
DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Per torns, cada jugador llençarà el taló dins el requadre on hi ha les puntuacions de 1,2,3 i 4 i un petit centre on hi ha el mig i intentarà arribar al nombre més pròxim de 7 i 1/2 sense passar-se. Pot llençar tantes vegades com vulgui sempre i quan no passi de 7 i 1/2. També pot decidir plantar-se i deixar de llençar quedant-se amb la puntuació on s'hagi quedat abans de plantar-se.

FINAL DEL JOC

Guanya aquell jugador que arribi a set i mig o s'hi acosti més de tots.





CANUT

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Es tracta d'un joc tradicional que encara podem veure com s'hi juga en alguns racons de la Marina Alta, sobretot en els dies que organitzen les olimpíades de jocs tradicionals de la Marina Alta (la organitzen de forma bianual).

MATERIAL I EDAT

Un canut o canya
4 o 5 monedes

Apte per nens de més de 8 anys



COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL

El jugador que llença es posa en la zona de llançament marcada per una línia a terra amb una moneda a la mà i a una distància de 4 metres com a mínim

DESENVOLUPAMENT

El jugador llença les la seva moneda intentant que amb un llançament tombi el canut (rotllo de paper de cuina) i d'aquesta manera caiguin a terra les monedes.

Si voleu, podeu introduir la modalitat de llençar tres cops la moneda o pedra

FINAL DEL JOC

Guanya aquell jugador que aconseguixi més patacons tombats en una tirada





SHUFFLEBOARD

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Joc tradicional amb més de 500 anys d'història. Tot i la poca informació que se'n sap dels seus orígens, sembla que va ser un joc molt popular al Regne Unit i per extensió a tota Europa. Era un dels entreteniments més habituals pels mariners en els seus viatges al mar i va ser adaptat a terra al començament del segle XX. Actualment és un esport competitiu a molts indrets del nord d'Europa.

MATERIAL I EDAT

- 1 tauler de joc (el doble d'aquest dibuix)
- 4 fitxes de colors (fosc i clar)



Apte per nens de més de 5 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Tots els jugadors es situen a l'extrem de la seva part de tauler.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Per torns, cada jugador llença una de les seves fitxes a les puntuacions del tauler que queda a l'altre extrem.

Quan tots els jugadors acabin de llençar les 4 fitxes es compten els punts obtinguts sumats.

FINAL DEL JOC

El guanyador és aquell jugador que sumi més punts després d'haver tirat les 4 fitxes pròpies.



Aquestes fitxes han estat realitzades per l'equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.



CIDADES

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Joc tradicional molt popular a Portugal i que hem localitzat en el llibre *“juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global”*. Nosaltres hem fet una versió una miqueta més senzilla que la que explica el llibre.

MATERIAL

Un tauler en forma rectangular i amb quatre forats, un per cantonada i dos forats al mig.
6 xapes o caniques per parella

A partir de 8 anys

COM S'HI JUGA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Ens posem per parelles. El llançador es posa a un metre del tauler o es posa en la zona de llançament marcada en el tauler si és el cas.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Alternativament, cada jugador llença les 3 xapes (cada parella en juga 6). Els jugadors llencen la xapa intentant posar-la dins el cercle de cada extrem de tauler on hi posa ciutat.

Si en algun moment, algun jugador llença una xapa als cercles del mig (capitals), aquest retira una xapa del equip oponent d'una ciutat i hi posa la seva.

FINAL DEL JOC DEL JOC

Guanya aquella parella de jugadors que després de les 6 tirades aconseguixin obtenir més ciutats.





LES CADIRES DE COLORS

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Es tracta d'un joc comercial creat per GOKI. Aquesta marca ens acostuma a obsequiar amb uns jocs de taula de fusta molt ben acabats i resistent, ideal per a l'esplai.

MATERIAL I EDAT

24 cadires de fusta de diferents colors

Apte per nens de més de 4 anys

COM S'HI JUGA?

Es tracta dels molts jocs on hem d'apilar peces amb prou equilibri perquè no caiguin.

El joc consisteix en anar apilant cadires fent estructures que no siguin estables i el més altes possibles.

L'objectiu de cada jugador és aconseguir ser el primer en apilar totes les cadires possibles.





ELS REBELS XINESOS

DE QUÈ EL CONEIXEM?

És un joc d'origen xinès. El seu nom original és **shap luk kon tseung kwan** (setze que empaiten el general). Hi ha diferents versions d'aquest joc com el joc de la guineus i les gallines, al que també juguem en aquesta trobada

MATERIAL

1 tauler format per una quadrícula de 4x4 amb les diagonals marcades i un triangle anomenat santuari

16 fitxes negres que representen els rebels xinesos

1 fitxa blanca que és el general.

A partir de 8 anys

COM S'HI JUGA?

POSICIÓ INICIAL DEL JOC

Les fitxes negres es situen al voltant del quadrat de 4x4 i el general es posa a la casella central del quadrat de 4x4.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC.

Comença la partida el jugador que mou els rebels (fitxes negres). Les fitxes es poden moure horitzontalment, verticalment o seguint les diagonals marcades, d'una intersecció a una altra de contigua. L'accès a les quatre interseccions de dins el santuari només està permès al general. Durant el joc es van alternant les tirades dels dos jugadors.

Els rebels només poden capturar al general bloquejant els seus moviments, fins que aquest no es pugui moure.

Si en un moviment, el general, es situa entre diferents parelles de rebels, només podrà eliminar una de les parelles.

Les caselles del santuari tenen un funcionament diferent. Només hi pot accedir el general. Si el general s'hi refugia i els rebels aconsegueixen bloquejar la sortida, aquests hauran guanyat la partida.

Una única vegada durant tota la partida, el general pot enlairar-se fins al punt més elevat del santuari i en la mateixa jugada, situar-se en el punt del tauler que vulgui. Fent aquest moviment pot aconseguir una captura.

FINAL DEL JOC

Els rebels xinesos guanyen si aconsegueixen capturar el general o bloquejar-lo al santuari. El general guanya si aconsegueix capturar 12 de les 16 fitxes rebels.



PARACAIGUDES

DE QUÈ EL CONEIXEM?

El paracaigudes és un d'aquells jocs que no provenen explícitament del joc ja que el paracaigudes és un element utilitzat per usos civils o militars i amb finalitats molt diferents a la de jugar, però que la canalla ha adoptat en el moment que l'ha "hereditat" del temps en que els adults el llencen per deteriorat.

MATERIAL

1 paracaigudes
1 pilota tova
A partir de 6 anys

COM S'HI JUGA?

Amb el paracaigudes és poden fer infinitat de jocs, uns poden ser:

MAR, TERRA I CEL

Agafarem el paracaigudes per l'extrem, i a les ordres del monitor, el fas mouré a ras de terra quan diu Mar, el fas mouré a la mida de la cintura quan es diu Terra i s'ha de mouré amb els braços el mes estessos possible quan és diu Cel. Això es fara diferents vegades canviant l'ordre.

INTERCANVI

A la ordre del monitor, elevarem el paracaigudes al màxim, i dirà una característica, per exemple, qui porti alguna cosa de color vermell, qui porti ulleres... I ells s'hauran de canviar de lloc sense que el paracaigudes caigui a terra.

LA BOMBOLLA

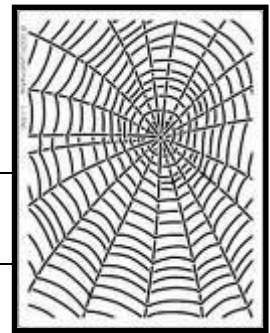
Tots els nens eleven el paracaigudes a la vegada amb força des del terra. Quan està a dalt de tot, anem tots cap al centre sense deixar-l'ho anar. Es pot repetir diferents vegades.

LA PILOTA

Agafarem el paracaigudes sempre per l'extrem de la tela. Posarem una pilota a sobre i farem mourè la tela, i farem que la pilota es vagi movent, sense que caigui pel forat ni surti de sobre el paracaigudes. Ho podem fer amb més d'una pilota a la vegada.



Aquestes fitxes han estat realitzades per l'equip de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent.



LA TERANYINA

DE QUÈ EL CONEIXEM?

Es tracta d'un joc cooperatiu. En la majoria de casos s'utilitza més com a dinàmica en un treball de grups que com a joc solament per passar una bona estona. El podríem considerar un joc "educatiu" en valors com el companyerisme, solidaritat o treball en equip.

MATERIAL I EDAT

Cordill (mínim 10 o 15 metres segons la grandària de la teranyina)
Apte per nens de més de 8 anys

COM S'HI JUGA?

POSICIÓ INICIAL DEL JOC

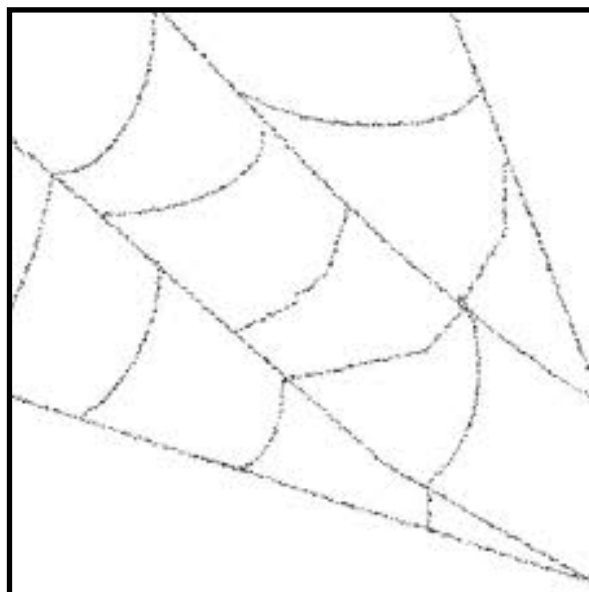
Els jugadors es situen tots a una banda de la teranyina.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Els jugadors han d'aconseguir en un temps determinat (aquest el determina el moderador), passar tots els jugadors d'una banda a l'altra entre els forats de la teranyina i sense tocar la corda ni repetir forat (el forat ja passat quedarà senyalitzat)

FINAL DEL JOC

El joc acaba quan els jugadors aconseguixen passar d'una banda a l'altra de la teranyina.





SALT DE PLENS

DE QUÈ EL CONEIXEM?

És un joc representatiu d'una de les parts més destacades d'una de les festes més populars del nostre panorama de la cultura popular i tradicional, la Patum. És un joc que ens mostra la semblança entre joc i realitat.

MATERIAL

Un tros de cordill per cada parella
un parell de globus per parella
la música del salt de plens.



A partir de 6 anys

COM S'HI JUCA?

DISPOSICIÓ INICIAL DEL JOC

Els participants es posen per parelles, de manera que un serà el ple i l'altre l'acompanyant. El ple porta els ulls embenats i a un dels peus porta els dos globus lligats. L'acompanyant no pot deixar anar mai el seu company que porta de bracet.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

1. Quan comenci la música, l'acompanyant ha d'intentar rebentar els globus dels altres plens i vetllar perquè altres acompanyants no petin els seus.
2. Quan un ple té els dos globus petats, pot continuar ballant, però ja no pot petar ni obstaculitzar la resta de jugadors.

FINAL DEL JOC

Guanya la darrera parella que aconsegueixi mantenir al menys un dels dos globus inflats.

