

JOCS (1)

A n'aquest "Mussol", iniciam la publicació d'un recull de jocs, que durant un cap de setmana els caps de Llops i Daines van experimentar el curs 1994-95.

Aquest recull necessita que els caps hi aporteu aquella ambientació i animació que vosaltres, coneixedors dels infants que teniu davant, veureu més necessàris.

Bona feina!

LLADRES I POLICIES

Es fan dos equips, uns són els lladres i els altres els policies. Es marca la zona de joc, que ha d'esser bastant ampla per poder córrer. Els policies marquen una zóna pròpia (garjola).

Comença el joc els policies agupats a la garjola contenen fins 10 i llavors surten a caçar els lladres que han de córrer per no ser agafats. Quan agafen algun lladre el porten a la garjola. A la garjola hi pot quedar un policia guardià per que els lladres no salvin al seu company presoner.



Delegació
Diocesana
d'Escoltisme
Menorca

Octubre 1995

Comentari: joc molt actiu, pot jugar-hi un nombre indefinit de al.lots/es. Requereix un lloc ample per córrer.

L'ESTACA

Els participants formen un cercle agafats ben fort per les mans. Una persona (estaca) queda al mig i no es pot moure del lloc. Quan estan tots preparats i l'estaca ho diu, els del cercle comencen a donar voltes al voltant d'ell i al següent avís de l'estaca, els del cercle han d'estirar fort i agafar-se bé, per que si amollam les mans del company o toquen l'estaca queden eliminats del cercle. El joc continua fins que hi queda un guanyador.

Comentari: Joc actiu, hi juga un nombre indefinit de al.lots/es (quants més millor).



CAMP NEUTRAL

Es fan dos equips, cada un es posa nom, i tria una senyera o prenda, que mostrarà a l'equip contrari.

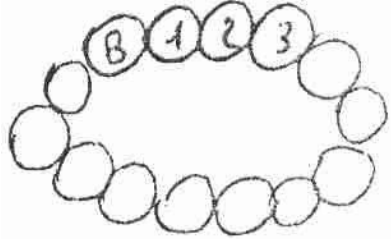
La zona de joc es divideix en dos territoris, un per cada equip i en la frontera entre els dos hi ha una petita franja neutral. Cada equip ha de col.locar la seva senyera en un punt determinat del seu territori, ha d'estar en un lloc visible (no la poden enterrar), si bé han de triar que sigui un punt enfora de la zona neutral (és a dir bastant endins del seu camp) i el més inaccessible possible pels contraris. El propi equip no pot canviar la senyera de lloc durant el joc.

Comença el joc, es situa cada grup en el seu camp i en la zona neutral. Es tracta de que els membres d'un equip entrin en el camps contrari per trobar i robar la senyera, però han d'anar en compte de no ser capturats, ja que si els agafen han de quedar-se quiets fins que un company els salvi.

Cada equip pot tenir vigilants a prop de la senyera, mentre els altres van al camp contrari.

Guanya l'equip que aconsegueix treure la senyera del camp contrari.

Comentari: *Han d'esser bastants participants. Joc molt actiu. S'ha de jugar en un lloc gran. I espaiós i molt millor en el camp, amb vegetació pel mig, pinar...*



M'AIXEC M'ASSEC

Es fa un cercle amb tots els participants asseguts (cadires), deixant només una cadira buida. Comença el que està al costat del buit(1), dient: "m'aixec i m'assec", mentre passa a ocupar la cadira buida (B). El següent diu: "M'estim a..." mentre passa al lloc (1). I l'altre: "na Maria" (o un altre nom de algú del grup) i a la vegada passa al lloc (2). En aquest moment queda buit el (3) si és que els seus veïns no s'han adonat compte i l'han subjectada ben fort.

Comentari: *Nombre indefinit de participants, poden esser molts. Joc de presentació, tranquil. Es pot jugar en un lloc tancat o no, i en espais limitats.*

MARCIANITO

Es fa un cercle amb tots els participants asseguts. Es numeren per ordre i cada component passa a tenir un nombre propi. El joc

tracta d'anar-se passant una cridada.

Comença qualsevol del grup, per exemple el nombre 2, dient: "marcianito nº 2 cridant a marcianito nº 7". Mentre està dient açò ha de tenir les mans al cap fent moviment com si fossin les antenes, i els del seu costat, és a dir l'1 i el 3 han de tenir una mà situada a dalt el cap fent el mateix (l'1 l'esquerra i el 3 la dreta, és a dir la mà que està al costat del 2).

Llavors el nº 7 ha de contestar el mateix: "marcianito nº 7 cridant a marcianito nº..." amb les mans a dalt del cap, i els 6 i 8 una mà al cap (la mà que tenen al costat del 7).

Quan un s'equivoca queda eliminat i el seu nombre ja no existeix, de manera que si qualcú el diu s'elimina.

Comentari: *Joc tranquil, requereix l'atenció dels participants.*

UNA LLIMONA I MITJA LLIMONA

Es fa un cercle amb tots els participants asseguts. Es numeren per ordre i cada component passa a tenir un nombre propi.

Comença qualsevol del grup, si per exemple comença el nº 4, dirà: "quatre llimones i mitja llimona a dotze llimones i mitja llimona", llavors ha de continuar el nombre dotze dient: "dotze



llimones i mitja llimona a tres llimones i mitja llimona", i segueix el nombre tres. És a dir, primer es diu el nombre propi i després el de la persona cap on s'envia el missatge.

El que s'equivoca paga una prenda o queda eliminat.

Comentari: *Joc tranquil, requereix l'atenció dels participants.*

ROVERINO

El camp de joc és rectangular i proporcional al nombre de

jugadors. Als dos extrems del rectangle es fa un cercle d'uns dos metres de diàmetre, en el centre del cercle hi haurà inmovil i amb un braç estirat el porter de cada equip. El joc consisteix en aconseguir que el roverino (un anell elastic d'una 40 cm. de diàmetre) sigui enfilat pel braç estirat del porter del teu equip.

Regles de joc:

- *Per iniciar el joc, el roverino es col·locarà al centre del camp i cada equip es col·loca en els extrems del camp, quan es dona el senyal cada equip intentarà agafar el roverino abans que el contrari per tenir la possessió i poder anar a atacar.*
- *Cap jugador podrà fer més de dues passes seguides amb el roverino en la mà.*
- *Per marcar un punt vàlid, el roverino haurà d'esser llançat NO passat el braç del porter del nostre equip.*
- *Dins el cercle del porter no podrà entrar cap jugador de camp, ni atacant ni defensa, sols el porter.*
- *Per recuperar el roverino s'ha d'intercanviar a l'aire, no es pot agafar quan el tenguim un contrari.*
- *Per defensar tampoc es pot agafar a un contrari per no deixar-lo jugar.*
- *En cas que el roverino sigui agafat per dos jugadors contraris a la vegada, es resoldrà en una lluita: el roverino serà llençat a l'aire verticalment i els dos jugadors saltaran per agafar-lo i després atacar.*

BOMBA

Tots els participants estan drets formant un cercle, menys un que és el rellotge i està assegut al centre amb els ulls tapats. Mentre el rellotge compta fins 100, els jugadors es passen una pilota (la bomba) de mà en mà i sempre en el mateix sentit dins el cercle. Quan el rellotge arriba



a 80 avisarà dient: "s'atraca sa bomba", i quan arriba a 100 cridarà: "bomba", el jugador que té la pilota en aquell moment

queda eliminat i quedarà assegut en el mateix lloc amb les cames estirades.



El rellotge torna començar a comptar, ara per entregar la bomba al següent jugador viu, si tenim un o varis morts al mig els haurem de saltar per entregar la pilota en mà i tornar al nostre lloc saltant també les cames dels morts.

Comentari: hi poden participar molts jugadors.

FAR

Al mig del camp de joc es col.loca el far, format per dos al.lots/es que estan junts donant-se l'esquena, i amb una llanterna cada un a l'altura del pit (no podran moure el llum durant el joc).

El far anirà girant sobre ell mateix a un ritme constant. La resta de participants que comencen amagats dins el camp de joc, han d'aconseguir arribar i tocar el far sense esser vists per aquest, els que són vists queden eliminats.

Comentari: joc de piles per jugar de nit. Tots els al.lots/es participen directament.

PILOTA ASSEGUDA

Es delimita un camp de joc en proporció al nombre de participants. El joc és tots contra tots per tal d'anar matant i eliminant als altres.

Amb una pilota hem de ferir el contrari, en cas de que el contrari

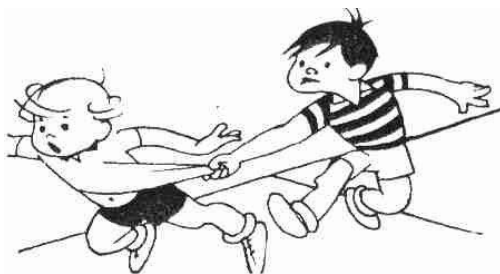
agafi la pilota sense que després toqui a terra, no serà eliminat, sinó que aquest seguirà tirant. Els jugadors eliminats quedaran asseguts al mateix lloc on han estat tocats per la pilota. En cas que algun dels morts aconsegueixi agafar la pilota estarà salvat i si abans d'aixecar-se va passant la pilota als altres companys eliminats, aquests també estaran salvats i podran aixecar-se per seguir jugant.

Comentari: *Joc actiu. Poden esser molts jugadors. Es necessita un lloc ample.*

TORRE ELECTRICA

Els al.lots/es avancen caminant en fila índia. L'al.lot/a o cap que va al davant és el que "para" i el que va darrera de la fila és el que marca el límit.

Quan el capdavanter s'atura i compta de 10 fins 0, els al.lots/es han d'amagar-se als costats del camí sense sortir dels límits que marquen els extrems de la fila. Quan el que "para" acaba de comptar es gira i diu en veu alta els noms dels que pot descobrir que queden eliminats i es colliquen al final del grup. Es fa sortir als que estan amagats i tornen a començar, en fila a caminar i el que "para" ara comptarà de 9 a 0, i així successivament amb un nombre menys fins que pot descobrir tots els al.lots/es.



Comentari: *És un joc d'acció molt entretingut, que activa els reflexes, l'agilitat i l'atenció per què has de tenir tots els sentits a punt per trobar un lloc on amagar-te i*

controlar el temps que tens per fer-ho.

JO VULL SER AMIC DE...

Aquest joc té dues variants:

1) Els al.lots/es es col.loquen asseguts en cercle, menys un que està dret al mig, al cercle hi ha cadires justes pels que seuen. El del mig es dirigeix cap a un i li demana: “de qui vols ser amic?”, i aquell li respon amb una característica que pot ser corporal o de la roba o de manera de ser. Per exemple: “de tots els que porten texans”, o “tots els que tenen els ulls blaus”... Llavors els al.lots/es amb la característica esmentada han d’aixecar-se i canviar-se de lloc, a la vegada que el del mig ha d’agafar una cadira. La persona que queda dret sense lloc torna a començar el procés.

2) El començament és idèntic però aquest cop l’enquestat respondrà amb un nom : “Jordi”, o “Anna”... En aquell moment els que estan al costat d’aquesta persona s’aixequen i s’ha de canviar de lloc amb els dos del costat del que han dit el nom, i el del mig ha d’agafar un lloc. Després torna començar.

TICOTÍ TICOTÀ

Els al.lots/es seuen en cercle, el cap o l’al.lot/a que comença agafa dos objectes petits (boli, encenedor...) i l’objecte de la mà esquerra reb el nom de ticotí i el de la mà dreta ticotà.

Dóna el ticotí a l’al.lot/a de l’esquerra i diu: “nyas és ticotí”, i l’al.lot/a ha de dir: “què?” i el primer respon: “es ticotí” i l’al.lot/a l’agafa. Després aquest al.lot/a repeteix l’operació amb el de la seva

esquerra: “nyas és ticotí”, i “què?”, i passat el al primer li diu “es segon ticotí” al agafar-lo. La operació



esquerra: “nyas aquest diu l’al.lot que ha ticotí pregunta “què?” i aquest ticotí”, i el repeteix “es tercer, i ara pot es repeteix