

JOCS (2)

Vos presentem a n'aquest nou "Mussol" una altre part del recull dels jocs que van triar els caps de Llops i Daines el curs de 1994-95.

A fer el possible per jugar!



EL CAPITÀ DIU

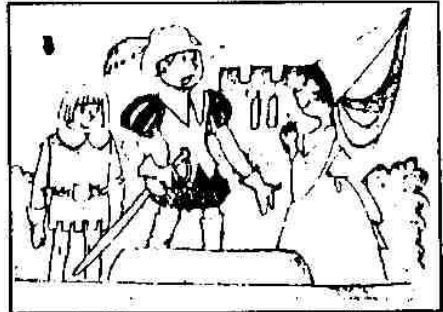
Definició: Una persona va dient als altres que han de fer

Objectius: Afavorir els reflexes i l'atenció de la gent

Participants: Grup a partir de 6 anys

Material: -

Dinàmica: El grup es posa en files o en una rodona. El cap es posa davant



o el mig de la rodona. Ell va dient el que fer, però si diu "El capità diu:" els al·lots ho han de fer, si no com que no ho diu el capità no ho farà. Per això, han d'estar atents. El monitor anirà fent tot el que dirà, juntament amb els al·lots que hagin esta eliminats per equivocar-se, per despistar els altres.

p.e. "el capità diu saltar", endavant, un pas cap a la dreta, asseguts, drets...

LES TRES PARAULES

**Associació
Diocesana
d'Escoltisme
Menorca**

Abril 1996

Definició: Es tracta de fer una història amb tres paraules donades

Objectiu: Desenvolupar l'expressió oral.

Saber continuar una història.

Improvisació.

Dinàmica: El monitor diu a cada participant tres paraules a l'orella. Ha de tenir en compte que entre elles no tinguin cap relació. Llavors, un comença una història a on hi ha d'intercalar les tres paraules sense que es notin. Després els altres han d'endevinar les tres paraules. Això ho van fent un darrera l'altre lligant la història allà a on l'ha deixada l'anterior.

ACOSTAMENT SILENCIÓS

Objectius: Afavorir l'atenció auditiva i la concentració

Participants: Grup a partir dels 6 anys

Material: Un fulard o mocador per tapar els ulls.

Dinàmica: Es forma un cercle amb un al·lot enmig i amb els ulls tapats. Mentre se li tapen els ulls els altres es canvien de lloc.

Després un se li acosta intentant no fer soroll. Si el que està al mig endevina per a quin costat li ve i ho assenjala amb la mà abans que l'altre el toqui. Aquell passa a ser el del mig.

Observacions: La persona que se li ha d'acostar pot estar triada pel que té els ulls tapats, pel monitor, o per què ha sortit el seu nom en un paper, (que abans s'ha d'haver preparat en un recipient a on hi hagi els noms de tots).

Bibliografia: E. Guillem Nou Recull de jocs, pàg. 202

Ed. E.L.E.



Barcelona, 1966

RECONEC EL TEU ANIMAL

Definició: Es tracta de reconèixer una persona pel so que fa d'un animal.

Objectius: Confiança de grup, coneixement dels altres i percepció auditiva.

Participants: Grup a partir dels 6 anys

Material: Mocador o fulard per tapar els ulls.

Dinàmica: El grup està assegut en cercle. Una persona el mig amb els ulls tapats. Aquesta anirà caminant fins que s'asseurà damunt algú. Aquest ha de fer (imitar) el so d'un animal. Si l'altre el reconeix es baraten de lloc. El que ha fet l'animal passa a tenir els ulls tapats, i continua el joc.

Observacions: Es pot fer que en lloc d'asseure's damunt només es posi davant i l'assenyali. També es pot fer a l'inrevés, que tothom dugui els ulls tapats menys el del mig. Aquest quan s'asseu damunt algú imita un animal i l'altre ha d'endevinar qui és.

Bibliografia: La alternativa del juegoII- juegos y dinámicas en educación para la paz.

Juegos de conocimiento -1.17

Gráficas Xiana. Madrid 1990

LA SARDINA

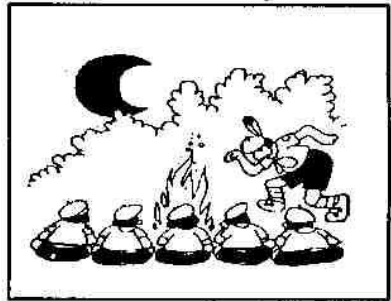
Definició: Es tracta que una persona s'amagui mentre els altres van darrera ella.

Objectius: afavorir la recerca de jocs alternatius cooperatius no competitius. Divertir-se

col·laborant

Participants: Grup a partir dels 6 anys

Dinàmica: Es limita un camp d'acció. Una persona voluntària va a amargar-se. La resta del grup després d'una estona surt a cercar-la.



Qui la troba s'amaga amb ella. Així fins acabar tothom junt, com sardines dins una llauna, amagades en el mateix lloc. El joc es continua amb una altra persona que s'amagui.

Observacions: És un joc ideal per fer durant una vetllada o en una nit de lluna.

Bibliografia: La alternativa del juego II- juegos y dinàmicas
Educación para la paz
Juegos de cooperación -5.36
Gráficas Xiana. Madrid 1990

EL CONILL I EL CAÇADOR

Definició: El caçador ha d'atrapar al conill

Objectius: Desenvolupar l'atenció auditiva.

Participants: A partir de 6 anys

Dinàmica: El que fa de caçador pica tres cops de mans. Immediatament el fugitiu pica tres cops de mans mentre es mou per no ser agafat. Els participants duen els ulls tapats.

Observacions: Aquest joc també es pot fer amb dos caçadors i el conill que dugui un picarol. Per acabar el conill ha de ser agafat per els dos caçadors.

Bibliografia: E. Guillem Nou Recull de jocs. pàg. 209 Ed. E.L.E /
Barcelona 1966



AGAFAU UNA NANSA

Definició: Variant del joc de les cadires

Participants: Grup a partir de 6-7 anys

Dinàmica: Es fan tres files, la del mig ha de tenir una persona menys. Els de la fila del mig són càntirs de dues

nanses, es posaran les mans a la cintura en forma de nansa. Els altres jugadors aniran voltant d'aquesta fila, i aniran cantant. Quan

a una senyal del cap o perquè parará de cantar la cançó, tothom s'ha d'agafar a una nansa de càntir. Els dos jugadors que quedin sense nansa són eliminats, o paguen penyora, o es pot fer un canvi, que dos que feien de càntir juguin i aquests dos que passin a ser càntirs.

Observacions: Si es fa, que enlloc d'eliminar-se els jugadors s'intercanviïn, això farà que tothom participi i per acabar es pot anar eliminant. Els al·lots que no hagin aconseguit una nansa poden pagar penyora, abans de convertir-se en càntir, i així aquest joc es podrà acabar fent que recuperin les seves penyores fent alguna cosa.



Bibliografia: E. Guillem Nou
Recull de Jocs, pàg. 55
Ed. E.L.E.
Barcelona 1966

OBSTACLES MÒBILS

Dinàmica: Es tracta de posar-se en dues files, asseguts en terra un davant de l'altre. S'han de separar les cames de manera que els peus d'un toquin les cames del qui té el seu davant.

Es fa entrar l'al·lot/a voluntari/ària, se li explica que ha de botar per damunt de totes aquelles cames sense tocar-ne cap, però amb els ulls tapats. En el cas que en toqués alguna, hauria de tornar a començar de nou. Quan se li han tapat els ulls, els altres en retiren els peus sense fer renou i deixen el pas lliure.

Nota: els gestos que farà l'al·lot pe no trepitjar alguna cama són un tant divertides.

Observacions: Quan se li destapin els ulls se li pot demanar com a li ha anat.

Després se li explica, i si hi ha algun altre voluntari se'l crida. En el darrer se li podria destapar els ulls a mig trajecte, donant-li qualsevol excusa, p. ex que ha trepitjat una cama hi ha de començar de nou. La suposada cama podria ser una branca.

Bibliografia: E. Guillem Nou Recull de Jocs. Pàg. 65
Ed. E.L.E.
Barcelona 1966

SEGUIR LA CORDA

Definició: Seguir un itinerari d'obstacles a través de la guia d'una corda.

Objectius: Desenvolupar la confiança amb un mateix. Estimular l'orientació espacial i coordinació de moviments.

Desenvolupament: Amb l'ajuda d'una corda de 30 a 50 m aprox. s'estableix un recorregut complicat pel que s'atravessa tota classe d'entorns no massa perillosos, però que constitueixin en si mateixos un desafiament. Els exploradors tenen els ulls tapats i segueixen la corda agafant-la amb les mans per on ella passa. A prop d'un arbre, per aigua poc profunda, davall d'unes branques de pi, etc.. Si ho feim a l'interior d'un gimnàs, els aparells d'educació física poden substituir els elements naturals.

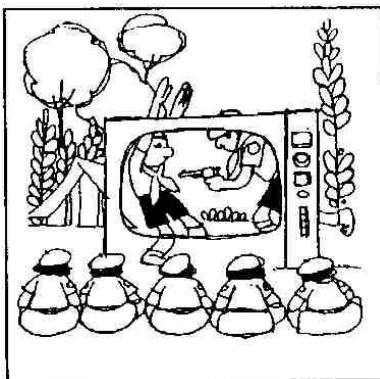
Característiques: Grups no molt nombrosos. A partir del 8 anys. En funció del recorregut, preferentment a l'aire lliure.

Material: una corda de 30 a 50 metres.

Comentaris: Es bo realitzar una sèrie de recomanacions: -Anar sempre al mateix costat de la corda. -Procurar estar en silenci. - Anar lentament i assegurar-se de cada pas abans d'aixecar l'altre peu. - Fermer la corda fortament, tant com sigui possible. -Col·locar un guia amb jugadors joves o poc habituals.

CORDES COOPERATIVES

Definició: Consisteix en mantenir l'equilibri entre dos grups que estiren dels extrems d'una mateixa corda.





Objectius: Fomentar estratègies de cooperació. Sensibilitzar sobre la idea de divertir-se cooperant. Estimular la recuperació de jocs tradicionals.

Desenvolupament: Com en el joc tradicional, es formen a l'atzar dos grups que han d'estirar amb la

mateixa força pels extrems d'una corda. La diferència està en què aquí no es tracte de veure qui és el guanyador, sinó en mantenir l'equilibri sense deixar d'estirar. Per açò, quan un grup comença a arrossegar a l'altre, ràpidament el jugador o jugadors de les primeres posicions del grup que estira amb major força passa ràpidament a l'altre per intentar mantenir l'equilibri. El joc continua, passant jugadors d'un grup a l'altre, jugant en tot moment amb l'equilibri i la idea de cooperació dels dos grups per mantenir-lo

Característiques: Grup, a partir dels tres anys, 10-12 minuts aproximadament, zona lliure d'obstacles.

Material: Una corda

Comentaris: Sol succeir que a l'inici de la força, el grup amb major força quedi desequilibrat i siguin arrossegats o vagin tot a terra. En aquest moment, entre rialles de tots el joc continua amb un nou equilibri.

SA PASSA GROSSA

Definició; Consisteix en un joc on el guanyador és el grup que aconsegueix fer la passa més grossa.

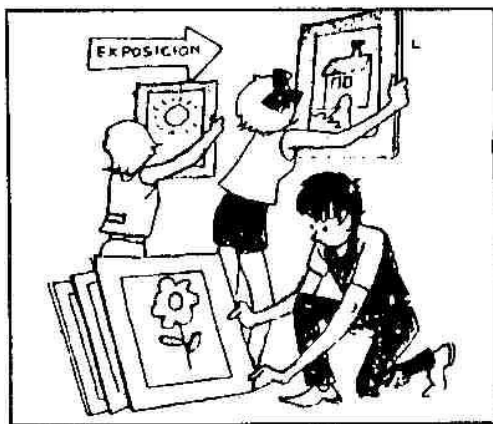
Desenvolupament: Els participants es divideixen en grups de 5,7,10 segons la quantitat dels mateixos. Llavors quan el cap dóna el senyal tots els que estan col·locats a la primera fila comencen a fer la passa, la més gran que puguin, i queden asseguts al terra. Llavors els segons caminen fins on els primers estan asseguts i quan el cap

torna a donar un altre senyal els segons fan una passa, també la més gran que puguin i així successivament fins arribar els darrers. Guanyarà l'equip que aconseguixi arribar més lluny.

Característiques: per al·lots/es a partir de 7-10 anys, en un lloc gran (plaça, pati, etc..), sense límit de participants.

Objectiu: Divertir, i potencia la competitivitat del joc.

INDIS I COWBOYS



Definició: El joc es remuntarà a l'època de la conquesta de les Amèriques per part de les colònies europees. En aquesta època les Amèriques tenien més gran quantitat de riqueses i en especial l'or i el petroli, les quals interessaven a les colònies d'Europa. Però en

aquestes hi habitaven els indis, a més per part d'ells aquestes terres estaven considerades com terres sagrades, a la fi mitjançant la guerra les colònies van arribar a conquerir les terres.

Desenvolupament: En el joc hi ha dos equips els indis i els Cowboys dividits en dos camps, un a cadascun d'ells. Cada equip té un objecte o alguna cosa significativa o simbòlica que s'identifica amb els interessos de l'equip contrari, és a dir, els Indis tindrien el petroli i l'or que interessa als Cowboys i aquests, diversos objectes "sagrats" que pertanyen als Indis. Els indis han d'anar a aconseguir el que es seu i els Cowboys l'or i el petroli. Els qui es queden a defensar han d'estar situats a una distància de 5 metres respecte als objectes.

Material elaborat per la Branca de Llops i Daines