

JOCS (i 3)

Aquí teniu el tercer i darrer "Mussol" que vos aporta els jocs que van recopilar els caps dels Llops i les Daines el curs 1994-95. Ja sabeu que tot material que ens faceu arribar serà publicat.

Totes les teves experiències poden ser útils pels altres.



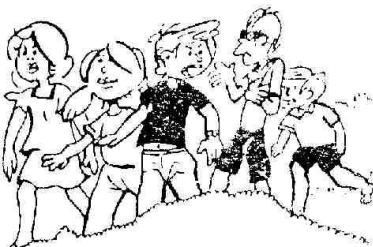
APARTAMENTS

Tots es col·loquen per trios formant apartaments. Una persona es col·loca enfront de l'altra agafant-se les mans i la tercera es posarà al mig, rodejada pels braços dels anteriors.

La que està al mig serà l'inquilí i les que estan al seu costat seran la paret esquerra i dreta respectivament.

La persona que es queda sense

apartament, per a cercar lloc pot decidir una d'aquestes coses: paret dreta, paret esquerra, inquilí. En els tres primers casos, les persones que estan fent el rol anomenat han de canviar d'apartament, moment que ha d'aprofitar la que no té lloc per ocupar-ne un. En el cas que digui terratrèmol, seran tots els que hauran de canviar i formar nous apartaments. Continua el joc la persona/es que han quedat sense lloc.



**Associació
Diocesana
d'Escoltisme
Menorca**

Desembre 1996

LLIMONA-LLIMONA

Tots asseguts en cercle. L'animador/a (sense lloc)

comença el joc atracant-se a la gent de forma ràpida, assenyalant-los i dient-los:

Llimona-Llimona: hauran de dir el nom de qui està a la seva dreta.

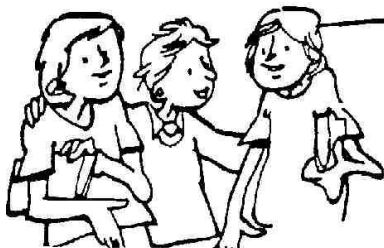
Taronja-Taronja: el nom de la persona asseguda a la seva esquerra.

Maduixa-Maduixa: el nom de la persona assenyalada.

Si algú s'erra es canvia amb el del centre i continua el joc, sempre hi ha la possibilitat de dir "paner de fruites", amb la qual cosa tot el món ha de canviar de lloc, intentant la persona que està al mig ocupar algun lloc. Ja assegut cadascú haurà de preguntar ràpidament el nom als seus veïns.

JOC DELS BOLETS

Tots queden estirats al terra en forma de bolets manco dues persones. La primera ha d'intentar agafar a la segona, si ho aconsegueix es canvien els papers, i el qui perseguia ara és el perseguit.



Per aconseguir que no t'agafin has de botar algun dels companys que

fan de bolets que s'alçarà i perseguirà al qui et perseguia a tu. Mentre tant tu quedes com a bolet.

El més divertit és que el joc sigui molt ràpid perquè tothom pugui participar i córrer. A vegades la cosa s'embulla i no sabem qui és el perseguit i el perseguidor.

JOC DEL FUTBOL XINÈS

Tots els participants s'han de posar fent un cercle amb les cames obertes. Consisteix en intentar fer entrar una pilota entre les cames dels altres ajudat per les mans. No es pot fer gol als companys dels costats.

Si et fan un gol només et pots ajudar amb una mà. Al segon gol t'has de donar la volta i ajudar-te amb les mans. Si et fan tres gols et pots ajudar amb una mà però donant l'esquena als altres. Si et fan quatre gols has d'aturar la pilota amb el cul. Al següent gol quedes eliminat.

TOCAR...

Definició: Anar a tocar ràpidament el que es diu.

Objectius: afavorir l'atenció i els reflexes.

Participants: Grup, a partir de 7 anys

Dinàmica: Comença el joc que tothom està agrupat, un diu alguna cosa que s'ha d'anar a tocar; això pot ser un tipus de material (ferro, llenya) o un color. Tothom ha d'anar a tocar allò que s'ha dit. El qui el toca primer continua el joc.

Observacions: Aquest que diu les coses pot ser sempre el mateix (el cap) com diu el llibre. Però creiem que pot ser millor si el cap juga.

TROBAU EL XIULADOR

Definició: es tracta d'agafar la persona que xiula

Objectius: Desenvolupar l'atenció auditiva

Participants: A partir de 6 anys

Material: Fulard o mocadors per tapar els ulls.

Dinàmica: Els jugadors amb els ulls tapats han d'anar caminant per un espai marcat. Una persona que no tindrà els ulls tapats és mourà, després s'aturarà a un lloc i anirà xiulant de tant en tant. Els altres l'han d'anar a tocar. La persona que el toqui sortirà del camp de joc. El primer que el toqui serà le següent xiulador.

Observacions: Per saber que han tocat la persona adequada aquest farà tres copets a l'esquena del qui l'ha tocat.

MOUGLIES

Definició: Consisteix en un joc on s'han de tenir en compte alguns fets puntuals del Llibre de la Selva.

Desenvolupament: En el llibre de la Selva, el rei de les mones, el rei Louit, vol aconseguir el poder mitjançant el Foc; es Shirkan el tigre cerca a n'en Mouglic per matar-lo. Així idò, al joc les mones intentaran aconseguir el Foc (por ser un objecte qualsevol), però els Mouglics han d'impedir l'objectiu de les mones eliminant-les amb un toc a l'espatlla. Però els Mouglics hauran d'anar amb compte ja que els dos guardians de Foc (els dos tigres) poden

eliminar-los.

El Foc sempre es col·locarà a 1/3 de la longitud total del camp, a partir dels Mougliers.

Característiques: Edat de 7 a 12 anys. El lloc pot ser un patí o la platja o el camp, un lloc gran per poder córrer. Hi ha d'haver un nombre de participants de 30 a 40, si són més s'haurà d'augmentar també el nombre de guardians del foc.

Material: només es precisa d'una prenda o objecte que caracteritzi el foc.

Objectiu: Es preten potenciar el dinamisme dins el joc, i l'escoltisme dins la branca LL/D des del punt de vista del Llibre de la Selva.



EM PICA AQUÍ (Presentació)

Tot el grup en cercle. La primera persona diu "Em dic Eutanasio i em pica aquí" rasant-se alguna part del cos (el cap). La segona persona diu "Es diu Eutanasio i li pica aquí" rasant el cap d'Eutanasio "i jo em dic Pretonila i em pica aquí" es rasca i així successivament fins completar el cercle.

NEGRES I BLANCS

Edat: 7 a 15 anys

Lloc: exterior

Durada del joc: 10 a 15 minuts

Participants: dos grups de 10 persones.

Desenvolupament: Un grup són els blancs i l'altre els negres, quan senten "blancs", els negres han d'encalçar als blancs, al contrari si senten "negres".

Un grup està d'esquena a l'altre i han d'escoltar bé el nom per poder córrer o fugir.

Conclusions: guanya el grup que està més atent al que es diu.

ELS COLORS

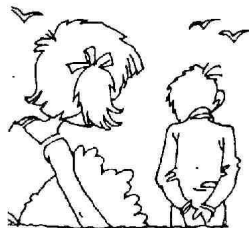
Edat: des de 6 o 7 anys

Lloc: un espai ample, pot ser un lloc tancat.

Durada: relativa

Participants: com més millor

Desenvolupament: s'agrupen els al·lots en varis grups de 6 o 7, depèn del nombre de participants, hi haurà així un mínim de 4 o 6 grups cadascun d'ells amb el nom d'un color. S'agruparan els al·lots per files d'un mateix color i al davant hi haurà un cap o monitor



dirigint el joc, quan el cap digui el nom d'un color , el que el representin s'hauran d'acotar, quan es digui un altre color els que estaven acotats s'aixecaran i s'acotaran els que porten aquell color. El que s'alci o s'acoti quan no s'ha dit el seu color serà eliminat.

BOMBA

Edat: 6 a 12 anys

Lloc: exterior

Durada: 10 a 15 minuts

Participants: 10 a 15

Material: pilota

Desenvolupament: es fa un cercle i els participants es van passant la pilota mentre un al centre va comptant fins arribar a un nombre determinat a on s'atura i el que té la pilota mor (la bomba esclata), i s'ha de seure amb les cames estirades els del costat l'han de saltar cada vegada que li donin la pilota.

Conclusions: guanya el participant que queda el darrer. També es pot fer que no guanyi ningú.

EL JOC DELS SONS

Edat: entre 6 i 10 anys

Lloc: gran per poder moure's

Durada: fins que cada parella es trobi. Més o menys un quart.

Participants: sense límit

Material: un tros de roba per poder-se tapar els ulls (un per cada parella)

Desenvolupament: Es formen grups de dos en dos al·lots, cada parella tria el so d'un animal i a un dels dos se li tapen els ulls. Quan donen el senyal, l'al·lot amb els ulls tapats ha d'arribar fins al company guiant-se pel so que fa el seu amic.

Acabament: Quan es troben tots els grups.

Objectius: Desenvolupar el sentit de l'oïda. Saber distingir els sons i estar atents.



L'ASSASSÍ

Edat: 9 a 13-14 anys

Lloc: qualsevol lloc a l'aire lliure o tancat

Durada: Un quart - vint minuts

Participants: Il·limitat. Com més millor.

A partir de quatre o cinc

Desenvolupament: Dintre del grup s'anomena a un al·lot "l'assassí".

Aquest anirà matant la gent fent-los l'ullet. Quan un està mort ho diu i deixa de jugar. L'assassí ha d'anar matant sense que els altres el vegin.

Acabament: Acaba quan algú descobreix qui és l'assassí o aquest ha matat a totes les seves víctimes.

Objectiu: Seguir unes regles, ser sincer quan un l'han mort, facilitat amb els gestos facials - rapidesa.

LA PUÇA

Edat: 5-6 anys

Lloc: qualsevol lloc

Durada: deu minuts- un quart.

Participants: mínim 5 al·lots, màxim 10-12 al·lots

Desenvolupament: Un dels participants es posa de genolls enterra i se li dona el nom de la "mare puça". Aquest en secret donarà o

assignarà un nom a cada participant. Un altre al·lot posarà el cap damunt la mare puça i se li dirà "la puça". Quan la mare puça cridi un nom aquest sortirà i li donarà un toc al cul. La puça ha de endevinar qui ha estat.

Acabament: Quan els caps ho decideixin.

Objectius: seguir unes regles, estar atents, memoritzar noms.

JOC D'EN NELSON

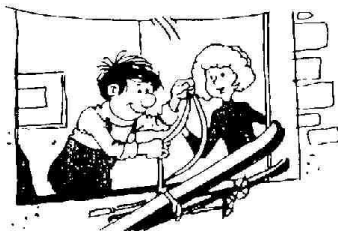
Definició: Joc per fer a una vetllada de por per la nit.

Objectiu: Disminuir la por i fer burla de les botxeries i fantasmes de la infància.

Participants: tots menys 3 o 4 voluntaris.

Material: garrot, taronja, mercromina.

Desenvolupament: s'ambienta amb un cercle representant una sessió d'espiritisme. Es comenta una història sobre l'Almirall Lord Nelson, governador de Menorca, molt famós per les seves grans batalles a on va perdre diferents parts del seu cos. (ull, braç, cama, etc. ...)



Desenvolupament: El voluntari amb els ulls tancats i sense veure-hi el porten al mig del cercle a on li conten la història. Quan s'arriba al punt on va perdre el braç se li fa tocar un colze donant una altra impressió. Quan es diu cicatriu, es posen dos morros junts, quan es diu l'ull es posa el dit dins mitja taronja i se li posen unes gotes de mercromina.

Per fer el ritual es pot fer que tot el grup invoqui dient: "Nelson vine, Nelson vine,..." i quan desapareix "Adéu Nelson, Adéu...."

DISPERSIÓ

Definició: Es tracta de reconèixer a la gent del grup que s'ha amagat dins la fosca. El que pari podria utilitzar una llanterna.

Objectius: Joc nocturn per fer a la platja, divertir-se i perdre la por a la nit.

Participants: tot el grup.

Material: Llanterna i una platja

Desenvolupament: S'elegeix un voluntari el qual amb els ulls tancats i la llanterna apagada compta fins el nombre que ell vol amb un màxim de 10 el qual amb la llanterna cerca els companys amagats damunt l'arena i se'ls reconeix fins trobar-los tots i el darrer que troba es queda amb la llanterna.

SI O NO

Definició: es tracta que uns cridin si i altres no, fins arribar al punt més àlgid, després han de saber baixar el volum.

Objectius: que els participants sapin tornar cap el to de veu normal.

Participants: tot el grup.

Desenvolupament: Es fa una fila amb els que criden si i davant una fila d'al·lots que criden no.

LA GALLINETA CEGA

Participants: 10-15

Edat: castors i llops—daines

Explicació: un amb els ulls tapats ha de atrapar a un dels altres quan n'hagi tocat un para i així successivament.

STOP

Participants: 15-20

Edat: castors, llops—daines

Explicació: Un para i els altres quan diuen STOP no es poden moure fins que un company els toca però si el que para el toca sense que hagi dit STOP para.



JOC DE LA SELVA

Participants: nombre parell

Edat: qualsevol

Lloc: qualsevol

Educa: Expressió fonètica i imaginació

Explicació: Se li diu a cada al·lot, a l'orella, el nom d'un animal, de

manera que cada animal estigui repetit sense que ells sàpiguen a qui.

Quan es dóna el senyal, cadascú fa el renou del seu animal i ha d'anar a cercar a la seva parella.

Per ser més divertit solen donar-se animals que no fan cap renou massa coneguda, peix papallona, dofí, camell....

PASSAR LA FRONTERA

Participants: tothom que vulgui

Edat: a partir de 7 anys

Lloc: exterior

Material: Banderes de cartró i corda.

Educa: orientació, física, coordinació en equip

Explicació: dos grups un a cada camp, una corda separa els camps.

A cada camp hi ha un tancat que es de l'equip contrari, on els participants han d'aconseguir

arribar corrents pel camp

contrari, sense que els participants de l'equip contrari els toquin.

Si els toquen s'han de quedar aturats, fins que un

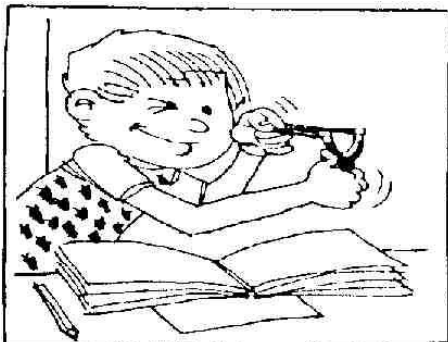
del seu mateix equip el salvi tocant-lo.

Quan arriben al tancat, hi troben banderes que

han d'aconseguir dur al seu camp.

Guanyarà qui

aconsegueixi tenir més prest les banderes al seu camp.



CAVALL I CAVALLERS

Participants: Nombre parell

Edat: qualsevol

Lloc: gran

Educa: reflexes, força, velocitat

Explicació: Els participants es posen en parelles, un fa de cavall i

l'altre de cavaller. Els cavalls fan un cercle i els cavallers es posen

darrera el seu cavall. El que dirigeix el joc fa un senyal i els cavalls

han de córrer en cercle. El monitor torna a fer un senyal i els cavallers han de pujar damunt els seus cavalls. El darrer que puja queda eliminat. Es van canviant els papers de cavalls i cavallers.

L'ARCA DE NOE

Participants: tothom que vulgui

Edat: a partir dels 7 anys

Lloc: un bosc, pati, etc. ...

Material: un dibuix de l'arca per equip i pistes

Educa: habilitat, intel·ligència, imaginació.

Explicació: es fan diversos

grups i es dóna una pista per

grup a fi que amb totes juntes

es pugui desxifrar tot el dibuix

de l'arca. Cada grup ha

d'inventar-se unes proves per

tal que els altres grups hagin de

superar-les i obtinguin la pista.

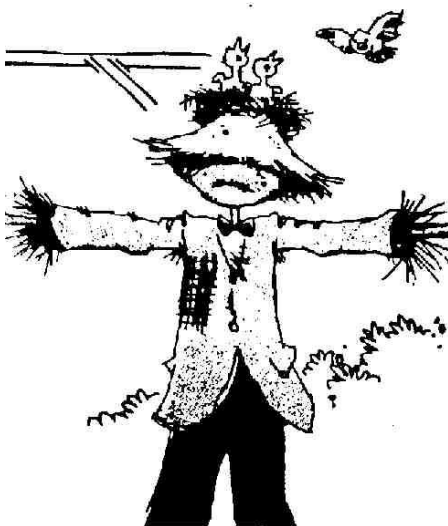
El primer grup en desxifrar

l'arca guanya. A cada casella hi

viu un animal, han de descobrir

amb ajuda de les pistes on viu

cadascun.



AVANÇADES

Participants: Qualsevol

Edat: a partir de 8 anys

Lloc: hi ha d'haver amagatalls

Material: un xiulet i una pila per tothom

Educa: desenvolupa l'orientació i l'astúcia.

Observacions: joc vibrant, tothom hi xala, gran i petits.

Explicació: Es fan dos grups (avançades i exploradors) i també hi ha

un corredor. Quan el cap/jutge xiula per primera vegada, mentre

les avançades agafades de la mà (no es poden amollar, van de dos

en dos) i amb una pila per parella encesa que apaguen quan senten

el segon xiulet, moment que aprofita el corredor per sortir a salvar

a les avançades (a les que havia comptat abans per a saber quantes n'hi ha), aquest sempre porta la pila encesa i va sol cap a les avançades, les quals per a avisar-lo el seu lloc li fan senyals intermitents amb la pila. Amb el tercer xiulet surten els exploradors (de dos en dos i sense piles) que van a agafar al corredor o a les avançades, aquestes si eren salvades tornaven cap a "mare". Els exploradors anaven a tocar-les (tan si estaven salvades com si no) i acabaven de jugar. Quan s'aconseguia agafar al corredor el joc hauria acabat. Si el corredor aconseguia arribar a mare hauria acabat el joc (després d'haver salvat a totes les avançades) i les avançades salvades que haurien arribat tornarien a ser avançades al proper joc. Si el corredor no arribava hi hauria un canvi d'avançades i exploradors i jugarien a l'inrevés. Quan les avançades van cap a mare ho fan agafats de la mà i amb les piles apagades.

L'ESCUPTOR

Participants: tothom que vulgui

Edat: qualsevol

Lloc: qualsevol

Educa: espontaneïtat, serietat

Observacions: El cap ha d'observar que tothom hi participi activament.

Explicació: Un escultor proposa als altres un estat d'ànim o situació més o manco realitzable perquè la facin amb al seva pròpia cara i el altres al·lots l'han de fer com si fos realment certa i real, la qual cosa provoca rialles i somriures, (encara que s'han d'evitar). L'escultor tria la que creu que es millor per ell i aquest després la mostra a la resta del grup i passa a ser ell l'escultor i així successivament.

Es poden representar la tristesa, alegria, pensar, plorar, ...o situacions concretes d'un fet com respondre un examen, fer-se mal a un dit, ... n'hi ha moltíssims ambdós casos.

JOC DELS TANCATS

Participants: els que vulguin (parells a ser possible)

Eat: qualsevol

Lloc: planer amb amagatalls.

Material: cordella, cartolines i cintes

Educa: personalitat , astúcia, joc d'equip, estratègia

Variants: "bandera"

Observacions: sol durar bastant temps i se'n solen fer 2 jocs canviant de camp.

Explicació: Es fan dos equips que es distingeixen mitjançant una cinta de diferent color posades al cap. Es un estil de "bandera",

però amb la diferència d'haver-hi deu missatges—objectes (depèn de l'ambientació) i cada equip partint del seu propi terreny, ja que n'hi ha un enmig, ha d'anar a aconseguir aquestes deu pistes, això si, sense descuidar la defensa de les seves ja que el joc no acaba fins que un equip ha aconseguit les deu pistes de l'altre i ha salvat les seves. És important el repartiment estratègic de cada equip, tant a l'hora de defensar com d'atacar, si un al·lot és a terreny contrari i el toquen s'ha de



quedar aturat al lloc i fins que no el salvin, tocant-lo un del seu equip, no pot continuar corrent. Les pistes es troben dins uns tancats de corda i quan s'entra dins, l'equip contrari no els pot tocar i agafant només una pista, han d'anar cap al seu terreny i deixar-lo al seu tancat. No es pot entrar i sortir per conveniència del tancat, una volta s'ha sortit ja no hi poden tornar. Els defensors del tancat han de ser a uns cinc—deu metres del seu tancat.

LES VIUDES

Participants: tothom que vulgui

Edat: qualsevol

Lloc: qualsevol

Explicació: Es fan dos cercles un darrera i un davant, i es posen un davant l'altre. Un dels de davant fa l'ullet a un altre de davant, i el de darrera del qui ha fet l'ullet, ha d'intentar que el de davant seu no se'n vagi, no es barati amb l'altre. I així successivament.

EL FEMETER

Participants: de 10 a 50 persones

Edat: majors de 8 anys

Lloc: qualsevol

Educa. memòria

Explicació: Es fa un cercle, asseguts, i es dóna un personatge a cadascú: Tarzan, Jane, Xita, lleó, tigre... (tants com gent hi hagi), el darrer sempre és el FEMETER

Comença a xerrar en Tarzan: En Tarzan passava llista als animals de la Selva i va veure que hi faltava... (animal p. ex. cavall), el cavall respon: el cavall no falta. Tarzan: Idò qui falta?

Cavall: hi falta el(animal). Aquest darrer diu: El no falta, Cavall: Idò qui falta? Animal: Hi falta el... I així segueix.

Quan un s'equivoca o no contesta quan li toca canvia de lloc i passa a FEMETER i tots els que anaven darrera ell avancen un lloc. S'ha d'intentar anar ràpid.



ARRABASSAR CEBES

Participants: de 4 a 30

Edat: qualsevol

Lloc: es necessita un arbre o una farola

Educa: treball en equip.

Variants: sense arbre i asseguts al terra

Explicació: Es fan dos equips, A i B, equilibrats en nombre i en forma física.

Cada equip forma un tren. El primer del tren de l'equip A s'agafa fort a un arbre. L'equip B ha d'estirar, a partir de la cua d'A, i anar separant gent, fins a desfer tot l'equip A. Després es canvien els papers.

VAQUES I BOUS

Participants: tothom que vulgui

Edat: qualsevol

Lloc: qualsevol

Educa: joc de contacte.

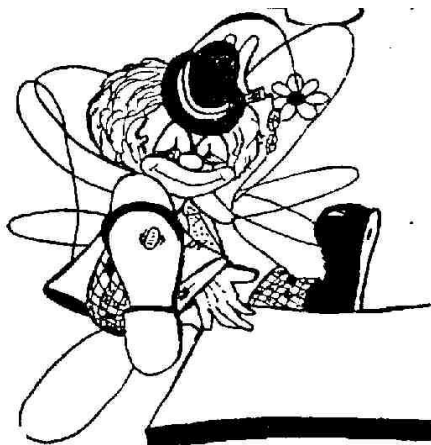
Explicació: Es fa un cercle, intentant que els al·lots/es estiguin ben mesclats. Les al·lotes són les vaques i els al·lots els bous. Al mig del cercle hi ha 2-3 pagesos, en funció del nombre d'al·lots, que va demanant : Bou o Vaca, quan demanen Bou a una persona, aquesta ha de dir el nom de l'al·lot que té més a prop i quan li diuen Vaca, el de l'al·lota més propera.

Quan els pagesos diuen Bouer, tothom s'ha de canviar de lloc i es torna a començar. Com més al·lots hi hagi, més pagesos convé posar, ja que així tots estaran pendents que algú els hi demani alguna cosa.

JOC DELS MALALTS

Participants: més de 15

Edat: qualsevol



Lloc: exterior

Material: pintura de colors, aigua, esponges.

Educa: joc de moviment

Explicació: Els participants es divideixen en tres equips: doctors, malalts, i sans. Els malalts van pintats a la cara, i tenen un pot de pintura, Encalquen als que estan sans per a contagiar-los la seva malaltia, és a dir, per a

pintar-los, i a la vegada, fugen dels doctors, que tenen una esponja aigua per a curar-los, és a dir, netejar-los la pintura. De cada vegada hi ha més malalta, i els doctors els hi resulta impossible curar-los a tots. El joc acaba quan tothom està malalt.

TÚNEL DE LA PILOTA

Participants: més de 10

Edat: qualsevol

Lloc: exterior

Material: dues o més pilotes

Educa: joc en equip.

Explicació: Els al·lots/es es divideixen en dos o més grups d'igual nombre de persones i es posen en fileres, un davant l'altre. El primer de la fila es posa de cara a tots els altres. El joc consisteix en què cada al·lot/a, quan té la pilota, ha de passar amb ella per davall de les cames de tots els companys que estan en fila. Quan arriba darrera, tira la pilota per damunt dels altres al de davant, que comença a passar per davall de tots els altres. Els joc acaba quan tots han passat per davall dels altres i el primer de la fila torna a ser el que hi havia el principi. Guanya la filera que fa més via.



MELONS, SÍNDRIES I TARONGES

Participants: mínim cinc

Edat: qualsevol

Lloc: joc d'interior, asseguts en cercle

Educa: imaginació

Explicació: Els participants han d'estar asseguts en cercle, de manera que hi hagi un seient per cadascun. Un del grup passa enmig del cercle i es posa a contar un història, de manera que cada vegada que digui la paraula "Síndries" tothom s'ha de córrer un lloc

cap a la dreta, quan digui "Melons" un lloc cap a l'esquerra, i quan digui "Taronges" tothom s'ha de canviar de lloc, i el que està enmig va a seure, i el que quedi dret sense lloc per a seure, quedarà enmig per a seguir contant la història.

JOC DELS ANIMALS (SONS)

Participants: més de 10

Edat: qualsevol

Lloc: bosc

Educa: perdre la por al bosc de nit

Observacions: joc de nit

Explicació: S'amaguen dins el bosc

quatre o cinc persones, per separat, cadascuna de les quals imita el so característic d'un animal.

Els al·lots/es, per grups, han de trobar cadascun dels animals, guiant-se només pel so que fan.

Es pot jugar amb piles o sense.



FUTBOLÍ

Participants: més de 20

Edat: qualsevol

Lloc: exterior, pla

Material: una pilota

Educa: joc d'equip

Variants: si són més pocs jugadors, es pot suprimir els mitjos i deixar defenses i davanters.

Explicació: La mecànica del joc és idèntica a la del futbol amb la particularitat que tothom està assegut i només s'empren les mans.

És molt important el joc d'equip, ja que ningú pot moure's

Convé, de tant en tant, canviar de posició als participants, ja que difícilment tenen l'oportunitat de fer gols els que no són davanters.

Es delimita una porteria, i cada equip té un porter, una línia de defenses, una de mitjos i una de davanters.