

Passió x
CASTELL 

Passió x
L'ESPORT



Castelló, 14 de març de 2008
Instal·lacions esportives Municipals Rafalafena

Coordina:


GENERALITAT
VALENCIANA
CONSELLERIA D'EDUCACIÓ
S. d'Ensenyaments en Valencià

Col·legis participants:
Blasco Ibáñez, Carles Salvador, Cervantes, Crevantes,
Exèrcit, Fadrell, Gaetà Huguet, Isabel Ferrer, Jaume I,
Pintor Castell, Sanchis Yago, Serrano Súñer



Contingut

Contingut	2
Salutació	3
Introducció	4
Les birles	
Circuit de xapes	5
El boli-dali	6
La corda	
Mocadoret	7
La trompa	
Boletes. "El clot"	8
Les Àmfores	
El canut	9
El cementeri	
Un, dos, tres, pica paret	10
Pitxi	
Pot, pot	11
La goma	
Picamans o moros i cristians	12
Sobre sobre o peus quiets	
Set i mig	13
El raspall	
El sambori	14
Tres pamets	15

CASTELLÓ - 2008



Salutació

És per a mi un orgull i una satisfacció, com a regidor d'Esports de l'Ajuntament de Castelló i en nom del nostre alcalde, Alberto Fabra, col·laborar en esta iniciativa didàctica sobre el Jocs Tradicionals en què participen 600 escolars junt amb 60 professors de dotze col·legis de la ciutat i que té com a fi l'aprenentatge dels nostres costums.

Vull destacar la gran labor que han realitzat els organitzadors d'esta jornada en què col·labora l'Ajuntament de Castelló a través del Patronat Municipal d'Esports amb la cessió de les instal·lacions esportives de Rafalafena, les ajudes per a la compra de jocs de birles, l'edició d'esta revista i el repartiment de 730 gorres entre els participants en aquesta segona edició de la Trobada de Jocs Populars per a distingir l'alumnat dels diferents centres participants i els educadors i educadores que dirigiràn la jornada. El nostre objectiu, el fi de l'equip de govern, és treballar per i per a tots els ciutadans, per la qual cosa vull destacar el compromís i la conscienciació del consistori de la capital de La Plana a fi de proporcionar les millors instal·lacions i dotacions per a este tipus d'iniciatives dirigides als més jòvens de la nostra ciutat. Vull donar les gràcies a les persones que s'han implicat de forma activa en la celebració d'aquest seminari i que, amb la col·laboració municipal, aporten a la ciutat noves accions culturals i educatives.

Només em cal desitjar-vos una celebració d'esta trobada que té lloc el 14 de març i que segur que resultarà un èxit.

Enhorabona.



Vicent Sales Mateu

Regidor d'Esports de l'Excm. Ajuntament de Castelló

President del Patronat municipal d'Esports



Introducció



SEMINARI DE MESTRES DE CASTELLÓ "JOC I LLENGUA"

Des del Seminari "Joc i Llengua" ens vam plantejar ara fa dos anys que els jocs populars i tradicionals era una bona manera de, per un costat, treballar part dels continguts de l'àrea d'educació física que fan referència als jocs tradicionals, i per un altre costat, fer tot un treball en valencià de manera que l'alumnat tinguera un moment més per usar la nostra llengua i aprenguera a jugar usant-la.

Ja fa anys que hi ha una Escola Autònoma de Jocs Tradicionals i que estos jocs s'estan treballant en moltes escoles. Tanmateix, només fa tres anys que es va fer una trobada de jocs a Alacant, amb la participació de nombroses escoles, i fa dos que ho fem a Castelló. Enguany també es fa trobada de jocs a Nules i a la Vall d'Uixó.

Els objectius d'esta trobada són molts, però destacaríem els següents:

- Recuperar uns jocs als quals s'ha jugat durant segles en les nostres comarques i que pels motius que siga s'estan deixant de jugar.
- Que l'alumnat faça una activitat on el treball cooperatiu siga una peça clau en l'assoliment de l'objectiu que tenen el jocs.
- Que l'alumnat faça un treball d'investigació d'aquells jocs a què jugaven els seus pares/mares i iaies quan eren menuts.
- Que hi haja un treball de llengua a l'aula (lectura, escriptura...) i al pati (oral) de manera que l'alumnat tinga un àmbit més on poder usar el valencià.
- I per últim, i sobretot, que l'alumnat gaudisca i s'ho passe bé jugant, sense cap pressió competitiva ni res que se li assemble.

Agraim al Patronat d'Esports de Castelló la seua col·laboració perquè este projecte de trobada de jocs poguera dur-se a terme, tant pel que fa a la publicació com pel que fa a tota la infraestructura del dia de la trobada. Agrair igualment al Servei d'Ensenyaments en Valencià la seua inestimable ajuda en la coordinació tant del seminari com de la trobada.





LES BIRLES

QUÈ NECESSITEM

Un terreny de joc, i de material: un birler -conjunt de birles-, i 3 motxos.

COMENCEM A JUGAR

En una zona de joc, anomenada carrer, es col·loquen les birles en dues línies



de 3 (amb una distància de separació igual a una birla). Es llança un objecte menut contra les birles amb l'objectiu de tombar-ne 5 i deixar-ne 1 de peu. L'objecte menut pot ser un birlot o birlonxo (palet de fusta d'uns 10 cm de llarg) o un motxo (bola de drap envoltada de cuir). Hi ha dos o tres intents (segons s'acorde) per tal d'aconseguir-ho. Poden jugar diversos jugadors i guanya o suma punt qui ho aconseguix (deixar una birla en peu).

També es pot jugar a punts en equip o individualment. En eixe cas la proposta de puntuació seria la següent:

Puntuació:

1 birla: 1 punt - 2 birles: 2 punts - 3 birles: 3 punts.

4 birles: 4 punts - 5 birles: 10 punts - 6 birles: 5 punts.

És important llançar sempre per baix mà o siga que la mà estiga més baixa que el colze. Es pot jugar també amb nou birles disposades en tres files de tres.

CIRCUIT DE XAPES

QUÈ NECESSITEM

Una xapa per persona.

Dos o tres xiquets/es per circuit.

Un circuit marcat en terra.



COMENCEM A JUGAR

Els jugadors/es intenten fer arribar la xapa a la meta sense que se'n vaja fora de les ratlles marcades del circuit. Cada persona col·loca la seua xapa en la línia d'eixida i colpejant la xapa amb les ungles dels dits haurà de fer el recorregut. Si la xapa se n'ix del circuit deixa el torn al jugador/a següent. Guanya qui faça primer tot el recorregut, és a dir, qui arribe primer a la meta.





EL BOLI-DALI

QUÈ NECESSITEM

El boli i la pala. Equips de 4 persones (a l'escola fins a 5 o 6), i un terreny de joc que pot ser un carrer, plaça o el pati de l'escola. També es pot fer un camp rectangular d'on no pot eixir el boli (si se n'ix al traure, passa el torn al següent) i marcar unes línies paral·leles separades uns 15 o 20 metres i amb una llargària d'uns 40m. o 50m.

COMENCEM A JUGAR

1) Trau l'equip que d'una paletada allunye més lluny el boli, i tenen dret a traure successivament una vegada tots els jugadors de l'equip.

2) El jugador que trau (equip atacant) llança el BOLI i l'equip contrari es posa davant, ocupant l'espai, per tal d' "empomar-lo" (equip defensor). No es traurà fins que després de dir "BOLI", el contrari no conteste "DALI". La mà no tocarà terra mentre s'empoma. Cas que "s'empome" el BOLI, l'eixida passa al jugador següent del mateix equip. Els defensors poden aturar la trajectòria del boli amb qualsevol part del cos, sense enviar-lo en direcció contrària al llançament.

3) Si el BOLI no ha sigut empomat, l'equip defensor llançarà el BOLI a mà des del punt de caiguda (o aturada) per intentar encertar la paleta ("matar-la"), i si ho aconsegueix també passarà a traure el jugador següent de l'equip atacant. Durant este llançament la "paleta" estarà plantada o gitada i el jugador es podrà traslladar paral·lelament fins a situar-se davant del BOLI, segons qui haja dit abans "NI PLANTAR NI ESCÓRRER" o bé "PLANTAR I

ESCÓRRER", qüestió que dirimirà l'àrbitre. Amb els xiquets de Primària, la paleta sempre es posarà plantada.

5) Cas que no es "mate" la paleta, el jugador que està traent té dret a tres paletades successives per allunyar el "BOLI" (es permeten els "repics"), i l'altre equip pot empomar-lo també durant estos tres llançaments. La distància mínima del llançador a l'empomador serà de quatre passes (amb alumnes de Primària la distància convé que siga major per motius de seguretat).

6) Si el BOLI no ha sigut empomat durant les tres primeres paletades, el jugador que trau estimarà la distància existent fins al punt de traure, mesurada amb la pròpia paleta, dient una quantitat de paletes. Si l'equip que està empomant (defensor) les accepta, s'anota eixe número en la casella de l'equip que està traent

7) Si pel contrari l'equip defensor no les accepta, mesurarà la distància amb la paleta, evitant "llaurar", i si no hi estan, el traure passa al jugador següent, i si hi estan l'equip que trau s'anotarà el doble de les paletades que ha estimat.

8) El joc es repeteix fins que tots els jugadors de l'equip esgoten el seu torn de traure, moment en què el traure passarà a l'equip contrari, tot havent un intercanvi de papers.

9) Guanyarà la partida l'equip que aconsegueixca major puntuació després d'haver tret tres vegades cada equip o bé arribe abans a 600 punts. A nivell escolar estos dos aspectes són modificables segons el temps disponible i l'edat dels xiquets/etes.

Regles del joc:

- 1) L'àrbitre es inapel·lable.
- 2) El públic val per suret.
- 3) Es perd el traure i passa al jugador següent per EMPOME, per MATE o per DEMANAR DE MÉS.
- 4) _Valen els repics.
- 5) _El traure es lliure.
- 6) _Està prohibit amollar la paleta.
- 7) _Es detindrà el joc només al crit "d'auela"!!.



Lacera Garcia
C.E.I.P. Fadrell





LA CORDA

QUÈ NECESSITEM

Una corda llarga i un espai qualsevol (pati d'escola, parc...)

Un nombre de jugadors indefinit, encara que es poden fer grups per a jugar.

COMENCEM A JUGAR

Per a començar "l'amo o l'ama" de la corda li la passa a un xiquet/a. Este li la passa a un altre company/a, i així successivament fins que arriba als dos últims que són els que donaran a la corda. Quan algú s'embolica ha de donar la corda. Aleshores ha d'ocupar l'extrem del xiquet o xiqueta que ha sigut el penúltim en donar-li la corda. El següent que s'embolique o equivoque ha d'ocupar el lloc de qui ha sigut l'últim en donar-li la corda. El següent que pague ocuparà el lloc del que fa més temps que està donant.

LA BOTIFARRA

A la botifarra qui no entra paga, (entra el 1r i salta alhora que es canta)

al botifarró qui no isca estirà. (en este moment entra el segon i fa 4 salts, quan acaba es queda en la corda saltant però el 1r ix fora)

LA BARQUETA

Si la barqueta es tomba (saltar mentre menen la corda a la barqueta)

nena no tingues por

alça la corda "en l'aire" (es mena la corda de manera normal i

el mateix xiquet i canta una cançó. continua saltant)

Dilluns, dimarts, dimecres,

dijous, divendres,

dissabte i diumenge,

són els dies de la setmana. (en eixe moment el que està saltant ha d'eixir).

LA LLUNA Cançó de corda amb un salt

La lluna, (entra un, salta i ix fora)

la pruna, (entra sense perdre comba, salta i ix fora)

vestida de dol. (idem)

Sa mare (idem)

la crida (idem)

son pare (idem)

no vol. (idem)

LA CARTA Cançó de corda amb tres salts

Ploma, paper i tinter (entra el primer dona 3 salts i ix fora)

per escriure una carta (entra el segon sense perdre comba i fa 3 salts)

per al tio Miguel (entra el tercer sense perdre comba i fa 3 salts)

en eixa carta escrivia (idem)

records per a la tia. (idem)



MOCADORET

QUÈ NECESSITEM

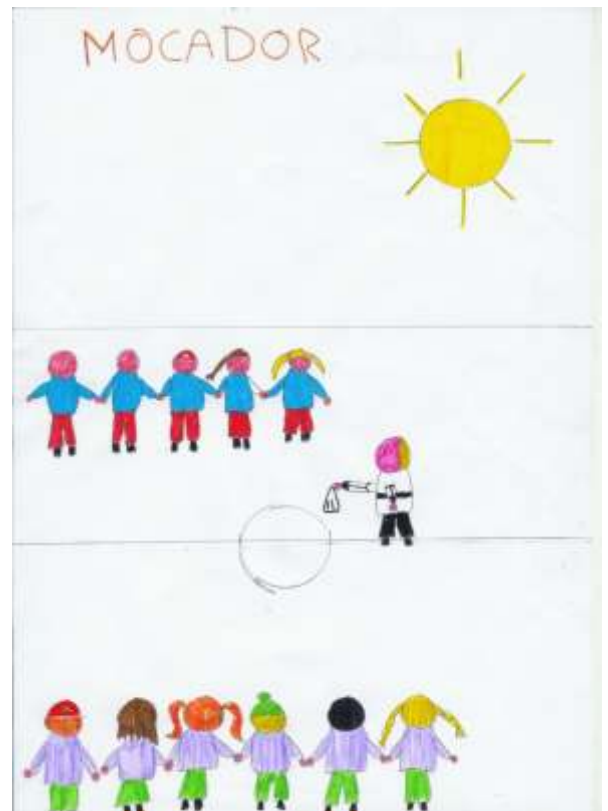
Cal un mocador i dos equips amb igual nombre de jugadors/es. El terreny de joc ha de ser ample, d'uns 20 metres aproximadament.

COMENCEM A JUGAR

Cadascun dels jugadors d'un i altre equip estan numerats. Al centre del terreny de joc se situa el director que té el mocador. Este diu un número i els/les xiquets/es de cada equip que el tinguen ixen corrents cap al mocador. Qui aconsegueix agarrar-lo abans, haurà de tornar al seu camp sense que el participant de l'altre equip l'agarre. Si ho aconsegueix, punt per al seu equip, i al contrari, si l'adversari l'agarra, punt per a este.

Quan un dels xiquets que van a pel mocador passa la ratlla central abans que un dels dos agarre el mocador, és punt per a l'altre. Si els dos participants agarren el mocador al mateix temps, l'amollen i esperen a la línia central per tal de tornar-lo a agarrar.

Guanya l'equip que més punts fa.





LA TROMPA

QUÈ NECESSITEM

Una trompa i una corda per enrotllar-la.

Espai pla i pavimentat.

COMENCEM A JUGAR

Per "fer-la ballar", s'enrotlla la corda a la trompa partint de la punta deixant com un filet. Llavors s'agarra l'extrem de la cordeta de forma que esta la façà girar i es llança amb força contra terra. És senzill però fa falta un poc de pràctica.

Hi ha moltes formes de jugar, podem jugar simplement a fer-la ballar o a vore qui la fa ballar més temps. Es pots jugar també al roglet, fent que la trompa obligatòriament rode per un rogle marcat en terra, en cas contrari aquell/a que no ho ha aconseguit, la deixa dins i els demés l'han de traure colpejant-la amb la seua. També es poden traure monedes d'un cercle. O, entre d'altres alternatives, es pot rodar damunt la mà, o jugar també amb la cordeta una vegada està rodant, tot conduint-la fent el gosset o l'ascensor.



Alba Gil Sabater 3r PEV

BOLETES. "EL CLOT"

QUÈ NECESSITEM

Dues boletes per jugador/a, un camp de terra pla i algun instrument per fer el clot.

COMENCEM A JUGAR

Es fa un clot en terra d'uns 10 cm de diàmetre. S'estableix un ordre d'eixida,

per exemple veient qui s'aproxima més al clot llançant la boleta. Una vegada establert l'ordre es tornen a llançar les boletes alternativament, a una distància del clot d'unes cinc passes. Primer s'ha d'aconseguir fer "clot", és a dir, clavar la boleta dins del forat i una vegada aconseguit això s'ha d'anar a colpejar la boleta del/s contrincant/s tractant que no et colpegen la teua. Una vegada està en terra, la boleta s'ha de llançar amb els dits des del lloc on està, sense alçar-se i sense separar la mà de terra. Per guanyar s'han d'aconseguir uns colps específics que són els següents: xiva (colp a l'altra boleta), pam (colp que deixa les boletes a un pam de diferència), doble pam (s'han de quedar a dos pams de distància), peu (ha de cabre el peu de qui ha colpejat, entre una boleta i l'altra), xiva (un colp xicotet), tute (colp fort per allunyar l'altra boleta de la teua i del "clot") i "clot" (clavar la boleta en del clot). Si passa això el jugador/a que ho aconsegueix guanya i es queda amb una boleta del contrari/a. En cas que s'erre un colp, es canvia de torn i cadascú es queda en la fase que està per reprendre-la quan torne a canviar el torn.





LES ÀMFORES

QUÈ NECESSI TEM

Més o menys un terreny de 20x20 metres amb un nombre de jugadors il·limitat i sense cap material.



COMENCEM A JUGAR

Tots per parelles asseguts a terra i amb els braços en gerra. Els dos braços que queden al mig de la parella van encreuats entre si. A més a més, hi ha una parella, la qual un és el perseguidor i l'altre el que paga. Si el que paga aconseguix pillar a l'altre, canvien els papers. El perseguit, pot salvar-se si s'asseu al costat d'un component d'una parella de les que estan assegudes i s'agarra al braç com una "àmfora". El de la parella que estava assegut a l'altre costat s'ha d'alçar i passa a ser el perseguit pel que paga.

- Si són imparells, poden pagar 2 i perseguir a la mateixa persona.
- Una vegada coneixen la dinàmica, poden pagar 2 parelles (2 paguen i 2 persegueixen).

EL CANUT

QUÈ NECESSI TEM PER A JUGAR:

Per cada grup de 6 alumnes es necessita 1 canut, 5 monedes de 50 cèntims, 2 soles de sabata i guix per marcar. El canut es pot fabricar serrant una pica de fusta en peces d'uns 10 centímetres o el pal d'una granera. També es pot

demanar a un fuster o fer-lo amb canyes. Les monedes es poden substituir per trossos circulars fets amb les soles de sabata de jugar a dames.



COMENCEM A JUGAR:

Es col·loca el canut verticalment en terra i sobre ell les 5 monedes. Es dibuixa un cercle al voltant del canut de 10 centímetres de radi i el llançador es posa en una línia a una distància de 3 metres. Cada llançador té dos soles de sabata i les llança intentant tombar el canut fent que les monedes caiguen fora del cercle. Si tomba el canut a la primera, el torna a plantar i llança una altra vegada.

Per cada moneda que caiga fora del cercle aconseguixen un punt (en realitat es quedarien amb la moneda). Després de 7 rondes, qui més punts té, guanya la partida.



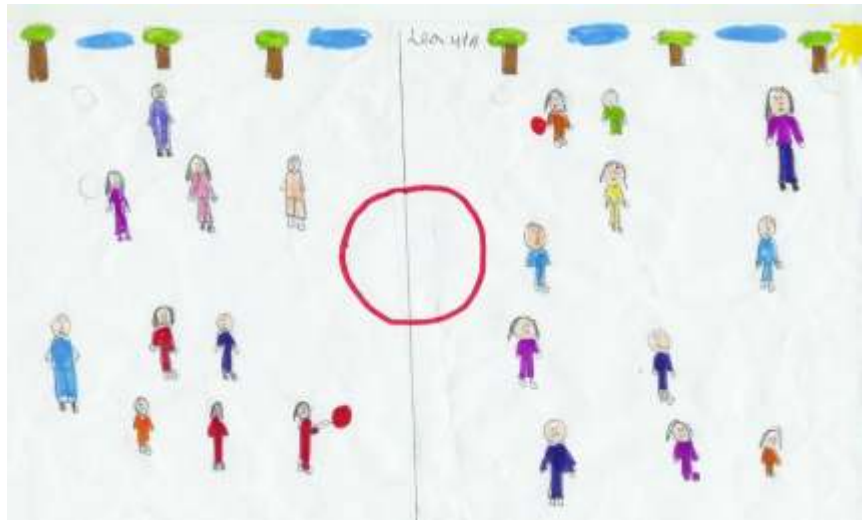
EL CEMENTERI

QUÈ NECESSITEM

Tan sols una pilota blana.

COMENCEM A JUGAR

Es posen 2 equips enfrontats i separats per una línia enmig. El joc comença quan un dels 2 equips trau una pilota llançant-la, amb l'objectiu de tocar amb ella als jugadors de l'equip contrari. Per a començar, han de posar-se un dels membres de cada equip, de voluntari en a una zona que es diu



"cementeri" i que està darrere del camp de l'equip oponent, i és on aniran els que siguen ferits durant la partida. Este voluntari sols es quedarà fins que maten a algú del seu equip, ja que estava com a voluntari.

Les regles del joc són:

- s'ha de llançar la pilota amb les mans
 - no podem eixir del nostre camp
 - s'està mort quan la pilota llançada pels oponents et pegue sense que haja botat abans
 - si maten a algú la pilota la trau ell des del cementeri
 - si un dels morts del cementeri mata a un jugador se salva i torna al seu camp
- El joc acaba quan tots els d'un equip estan morts.

UN, DOS, TRES, PICA PARET

QUÈ NECESSITEM

Cap material

Es juga al pati o al carrer. Tan sols cal que hi haja una paret.



COMENCEM A JUGAR

Un dels jugadors para i es posa d'esquena a la paret. La resta de participants a una certa distància i darrere d'una ratlla marcada al terra amb guix.

El joc comença quan el que paga, d'esquenes a la resta de jugadors i cara a la paret, pronuncia la frase "un, dos, tres, pica paret" més o menys ràpid i es gira ràpidament quan acaba. La resta de participants poden avançar mentre el jugador diu la frase, però han de quedar-se totalment immòbils quan este es gire i els mire. Si veu a qualsevol moure's, el que ha estat vist ha de tornar al punt d'inici.

El joc acaba quan un dels jugadors aconsegueix arribar fins a la paret on està situat el jugador que paga sense que siga vist. Guanya el joc i paga.



PITXI

QUÈ NECESSITEM

Una pilota i 5 marcadors (4 per a les bases i 1 per a la zona del pitxi).

Dos equips (llançadors i defensors); el nombre de jugadors, a determinar.

Delimitarem l'espai amb les bases que formaran un pentàgon. La distància entre bases serà de 10 metres aproximadament.

COMENCEM A JUGAR

L'equip que colpeja es col·locarà al costat de la última base, a uns 3 metres de distància i l'equip defensor dispersat per tot el camp. Davant de l'equip que colpeja, a uns 4 metres aproximadament, es col·locarà el pitxi. Este haurà de llançar la pilota al primer atacant, qui la colpejarà amb la mà i començarà a córrer cap a la primera base. L'objectiu és realitzar un recorregut complet, però pot aturar-se a qualsevol base. Els jugadors de l'altre equip han de recuperar la pilota i fer-la arribar al pitxi. Quan el pitxi té la pilota crida "PITXI", si el jugador que corre es troba entre base i base queda eliminat. Si la pilota s'agarra al vol, també queda eliminat. En tot cas, el pitxi inicia la seua acció amb el segon atacant. Quan este jugador comença la seua cursa, el primer jugador, si no està eliminat aprofita el llançament per acabar el seu recorregut. Si un jugador aconseguix fer una cursa completa (recórrer totes les bases sense interrupció) tindrà 2 punts, si fan la volta en tandes, 1 punt.

Regles:

- qui colpeja pot rebutjar tots els llançaments del pitxi que pense que no són bons
- quan la pilota es colpeja haurà de fer el 1r bot dins de l'espai delimitat per les bases.
- quan la pilota s'agarra al vol, el jugador que l'ha colpejada queda eliminat.
- No es poden quedar dos jugadors en una mateixa base, el primer en arribar, eliminat.

- Cada jugador sols colpeja una vegada. Quan ho han fet tots els membres de l'equip es canvien les posicions: els atacants passen a ser defensors i al contrari.

- Guanya l'equip que, en acabar el temps, tinga més punts.



POT POT

QUÈ NECESSITEM

Un pot, un grup nombrós de jugadors/es i un terreny amb amagatalls (arbres, bancs, papereres...).

COMENCEM A JUGAR:

Fem al centre del terreny de joc un cercle on ficarem el pot.

Un alumne/a la "para" i es col·loca d'esquena al pot. Un altre, xutarà el pot i mentre el que la "para" va a buscar-lo, la resta de companys s'amaga.

Quan tinga el pot tornarà al cercle, el deixarà, cridarà "POT" i eixirà a buscar als companys amagats.

Quan veja a algú, anirà al cercle i xafant el pot cridarà "POT POT per..." el nom del xiquet/a i el lloc on estava amagat. Els alumnes nomenats eixiran al cercle i la resta haurà d'intentar xutar el pot sense ser nomenats. Si algú ho aconseguix, tots els nomenats tornen a amagar-se fins que el que la "para" torna a col·locar el pot al centre i continuem jugant.





LA GOMA

QUÈ NECESSI TEM

Una goma elàstica. Pel que fa al nombre de participants és il·limitat, hi pot jugar tanta gent com vulga. Ara bé, es recomana que siguen un mínim de tres persones (dues per subjectar la goma entre les cames i una per saltar). En cas que només hi haja un ó dos participants, podem col·locar cadires que subjecten la goma entre les potes.



COMENCEM A JUGAR

Els dos jugadors que subjecten la goma, en primer lloc se la col·loquen entre les cames (obertes) a l'alçada dels turmells. A mesura que avança el joc i tots els jugadors han saltat amb les gomes en esta alçada, s'apugen fins als genolls, malucs, cintura, pit,....

Un cop un jugador ha completat el seu torn sense equivocar-se, passa a saltar el següent jugador i així successivament fins que tothom ha saltat, i s'apuja la goma.

Els moviments del jugador que salta consisteixen a posar i traure un o els dos peus dins l'espai delimitat per les gomes, saltant i fent mitja volta de manera que la goma quede lligada a un turmell i tornar-la a deslligar (fent un gran salt i quedant els peus fora de la goma)... tot depén de l'habilitat del jugador. Si el jugador que salta s'equivoca, perd el seu torn i passa a substituir a un dels jugadors que subjecten la goma.

Cal dir que hi ha moltes formes de jugar a la goma, tot depén del lloc on es practica. Ressenyar també, que moltes vegades durant el transcórrer del joc es canten diferents cançons.

PICA MANS O MOROS I CRISTIANS

QUÈ NECESSI TEM

Este joc no necessita cap tipus de material. L'espai de joc ha d'estar obert i sense entrebancs per a no tropear quan s'està jugant (pot ser espai obert o tancat). S'han de formar dos equips (meitat dels participants en un equip i l'altra meitat en l'altre) que es col·locaran en files enfrontades separades 10-15 metres de distància, amb una ratlla davant de cadascun dels equips perquè esperen el seu torn de joc.

COMENCEM A JUGAR

Amb una moneda a l'aire o qualsevol altre tipus d'activitat sortejaem el torn de "picar" o el d'esperar amb la mà estesa. Tots els membres d'un equip es col·locaran amb una mà estesa i de cara amunt mentre un membre de l'altre equip s'hi acostarà i anirà passant la seua mà suaument per damunt de la mà de cadascun dels components de l'altre l'equip fins que li sembla oportú de "picar" la mà d'un jugador/a (enlloc de passar-la suaument). En eixe moment començarà a córrer fins a la ratlla del seu equip mentre que el/la jugador/a de l'equip contrari a qui ha picat la mà ix corrents darrere de qui li

ha "picat" la mà a agarrar-lo. Si l'atrapa, queda eliminat/da, si no, queda eliminat el perseguidor. Continua el joc invertint els papers entre els equips.





SOBRE SOBRE o PEUS QUIETS

QUÈ NECESSITEM

Una pilota de plàstic. Entre 8 i 12 jugadors. I de terreny un quadrat de 15 per 15 metres (aproximadament).



COMENCEM A JUGAR

Un xiquet té la pilota i la llança a l'aire, dient al mateix temps el nom d'un altre company, el qual ha d'intentar agarrar la pilota el més aviat possible i dir: PEUS QUIETS!!! (la resta de xiquets es paren), fer 3 passes i intentar tocar el que tinga més a prop. No obstant això, si al llançar la pilota a l'aire, el que ha estat nomenat la pot agarrar abans que caiga a terra, la pot llançar de nou i dir un altre nom. Cada cop que et toca la pilota passes per un estadi diferent: ferit, greu i mort. Es pot esquivar el llançament sense moure els peus.

VARIANTS: al llançament, si el toca, té un punt i és ell qui llança la propera vegada i diu un nom. Si el jugador empoma el llançament, tindrà un punt per ell i iniciarà també el joc.

SET I MIG

QUÈ NECESSITEM

El material necessari pera jugar serà talons (de sabates) per a llançar i guix per a poder marcar a terra la zona de joc que serà esta:



individual.

COMENCEM A JUGAR

Per torns, els i les participants llancen fins a 4 talons de sabata des de la línia de llançament, mirant de sumar els punts que hi ha dins de cada quadrat, per aconseguir 7 i mig. Si el taló cau en una ratlla, val mig punt. Si un participant es passa de set i mig perd. Els i les participants poden plantar-se i deixar de tirar quan ho creuen oportú per no passar-se de set i mig. Guanya aquell que suma set i mig de forma exacta o que més s'hi

acosta en el moment de plantar-se.





EL RASPALL

QUÈ NECESSITEM

Una pilota de vaqueta, un guant de pilota valenciana o didals per als dits (es tracta d'alguna protecció per a les mans i dits). Es fan equips de tres jugadors. El terreny és així:

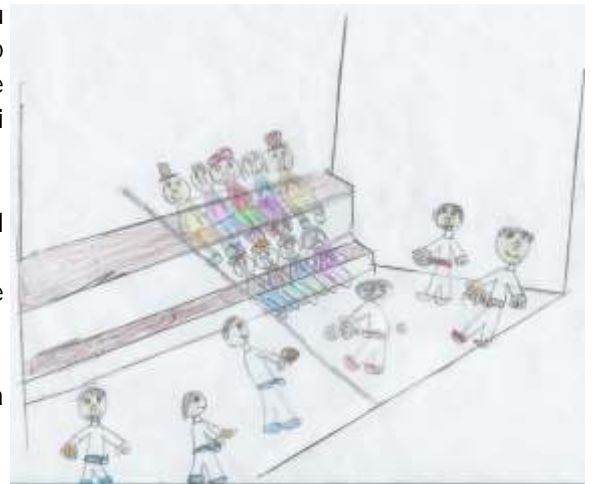
COMENCEM A JUGAR

Es fan grups de tres xiquets o xiquetes. A un dels costats es dibuixa el DAU per a fer la treta. L'equip roig comença a traure. Un de l'equip ha de botar la pilota dins del dau i colpejar-la amb la mà. (Abans de traure per tal que tots coneguen que comença el joc cridem VA DE BO! I quan l'altre equip contesta comença el joc). Una vegada feta la treta per l'equip roig, colpeja l'equip blau i així successivament, s'ha d'anar alternant cada vegada un equip. L'objectiu final és que l'equip blau ha d'aconseguir tocar amb la pilota la paret de l'equip roig, i a l'inrevés. Els xiquets i xiquetes el problema principal que tenen és que no solen passar del mig cap, quan en realitat a mig camp no hi ha cap ratlla i es poden manejar per tot el terreny de joc.

NORMES DEL JOC:

- Cada vegada que es toca la paret de l'equip contrari és quinze. Al raspall la puntuació és 0, 15, 30, VAL i JOC.
- Quan els equips queden empatats a VAL s'ha de tornar 30 a 30 ja que s'ha de guanyar de més de quinze.
- Si un equip arriba a JOC i l'altre té 0, es diu que ha fet JOC NET.
- Si la pilota colpeja una part del cos que no siga la mà és punt per a l'equip contrari.

- Si al traure es llança fort i toquem la paret de l'equip contrari, la pilota ha hagut de donar un bot abans de tocar-la perquè siga quinze.
- Quan un dels equips arriba a JOC es canvien els equips en el terreny de joc, perquè l'equip que li toca fer la treta tinga el DAU en el seu terreny (ja que només es pinta un DAU).
- Juguem al millor de tres jocs.



EL SAMBORI

QUÈ NECESSITEM

Un tros de pal o de guix i una pedra plana o un tros de rajola. El nombre de jugadors a determinar i per al terreny de joc amb el guix es marca al terra un enreixat o caseller, amb deu o dotze requadres que s'omplin amb numeració correlativa.

COMENCEM A JUGAR

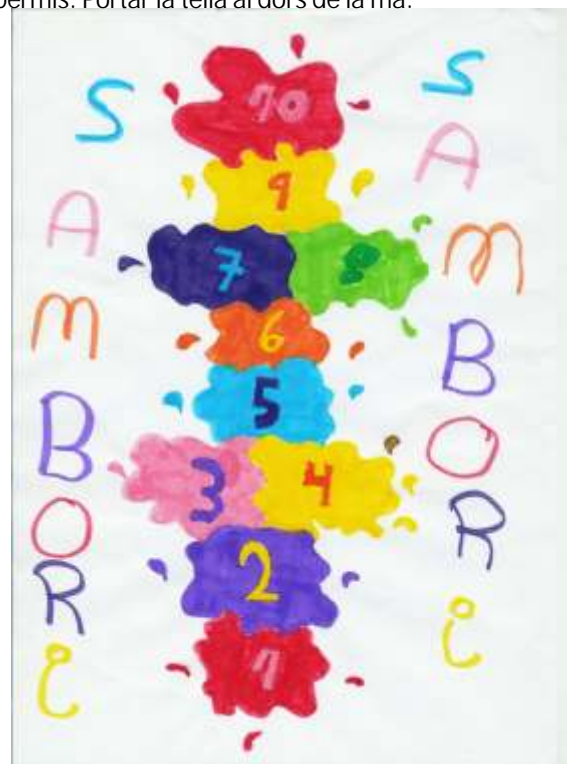
La pedra, tella o rajoleta, servirà per anar llançant-la successivament a cadascun dels espais marcats.

El primer jugador/a fa la seua tirada a l'espai número 1, i després salta a la pata coixa des de l'exterior a la casella, arreplega la tella i salta novament cap a fora. Si la rajoleta cau en una altra casella que no siga esta o damunt de les ratlles marcades, és produeix falta, i passa el torn al jugador o jugadora següent. Si tot va bé, el jugador torna a fer llançament, esta vegada a la casella número 2 i, sempre botant, avança per les caselles per arreplegar la peça i tornar a l'inici, tenint cura sempre de no xafar les ratlles. I així, fins acabar els llançaments per la totalitat de les caselles. El jugador que fa una falta pot continuar el joc des de la casella on s'havia aturat, però sempre després que tots els altres jugadors hagueren jugat el seu torn. En xafar les caselles dobles, no cal botar a la pata coixa, sinó obrint les cames i tocant-les amb els peus simultàniament.

VARIANTS:

Quan un jugador completa la sèrie, pot elegir una casella com a pròpia i els

altres jugadors han de completar els seus torns sense poder xafar-la, si el propietari no els dóna permís. Portar la tella al dors de la mà.





TRES PAMETS

QUÈ NECESSI TEM

Este joc es pot portar a terme en qualsevol espai obert com pot ser el pati o el gimnàs de l'escola, tan sols es requereix que hi haja llocs elevats on els alumnes es puguen pujar i així poder-s'hi salvar del xiquet o xiqueta que està pagant.



COMENCEM A JUGAR

Es tracta d'un joc de persecució on el xiquet o xiqueta que paga té la missió de tocar a la resta de companys abans que puguen pujar a un punt elevat superior a tres pamets d'alçada ja que tan sols d'esta manera es poden salvar si són tocats pel company o companya que està pagant.

El xiquet o xiqueta que paga, quan toca a algun dels seus companys, ha de comprovar si este està per dalt o per baix dels tres pamets. Si està per baix d'esta mesura d'alçada l'alumne tocat passarà a pagar i, pel contrari, si està per dalt es considerarà que està en barrera i per tant no pagarà.

Podem jugar a tres pamets de dues maneres: cada vegada passa a pagar l'últim alumne que és tocat o aquells que són tocats s'uneixen al que pagava des d'un principi.

VI JOCS NACIONALS SPECIAL OLYMPICS



Castelló '08
"Tots som specials"



CASTELLÓ 2008 DEL 8 AL 12 D'OCTUBRE

Col·labora-hi! Fes-te'n voluntari!

<http://specialolympics.castello.es>

VI JOCS NACIONALS SPECIAL OLYMPICS



Castelló '08
"Tots som specials"



CASTELLÓ 2008 DEL 8 AL 12 D'OCTUBRE

Col·labora-hi! Fes-te'n voluntari!

<http://specialolympics.castello.es>

