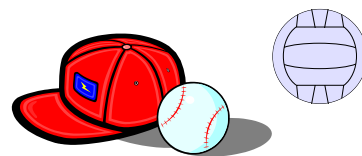


TROBADA COMARCAL DE 4T DE PRIMÀRIA

DATA: dimarts 30 d'octubre
LLOC: Parc de La Draga (Banyoles)
HORARI MUNTATGE: de les 7.45 a les 8.45 h.
HORARI ACTIVITAT: de les 9.00 a les 12.15 h.
ALUMNES: 4t de primària



EQUIPS: per tal d'afavorir la col·laboració i allunyar-nos de la competitivitat entre escoles, els equips es formaran barrejant els alumnes de les diferents escoles participants per un sistema aleatori. Es faran 32 grups de 13/14 alumnes cadascun, en el cas que 2 alumnes vagin al mateix equip el mestre d'EF farà parelles mixtes.

JOCS: pitxet (amb peu, pala i bat), cementiri, mataconills i matar.

ORGANITZACIÓ:

Dividirem la Draga en 2 grans zones: la de cementiri (a la zona de terra amb arbrat, al costat del pavelló) i la de pitxet (a la gespa). A cada zona hi dibuixarem 8 camps de joc. Així doncs tindrem 16 camps de joc (8 de cementiri i 8 de pitxet). A cada camp hi haurà 27/28 nens/es, és a dir, 2 grups d'alumnes (13/14 + 13/14 alumnes), per tant, a cada zona hi haurà uns 220 nens/es jugant a cementiri i uns 220 nens/es jugant a pitxet). Cada grup farà tres partides de pitxet i tres partides de cementiri.

Els camps de pitxet estan marcats amb una lletra de color groc (A, B, C, D, E, F, G, H) i els camps de cementiri seran marcats amb el número de color verd (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8).

Els nens i nenes portaran una enganxina de color, amb un número petit, en un raconet, dins una rodona que els indicarà el grup al qual pertanyen, i amb 3 lletres i 3 números. Aquestes lletres i aquests números al mig de l'enganxina els indicarà l'ordre dels camps on han d'anar per realitzar el joc. Si és una lletra serà pitxet i si és un número serà cementiri.

Així, si l'Aniol porta aquesta enganxina, interpretem que ell és del grup 5 i en primer lloc jugarà a pitxet amb el peu, al camp A, després a pitxet amb una raqueta al camp B i finalment a pitxet amb el bat al camp C (també de pitxet). Després esmorzarà i canviarà de zona, anirà al camp 2 per jugar a mataconills, després al camp 1 per jugar a cementiri i finalment al camp 4 per jugar a matar.

A - B - C // 2 - 1 - 4 ANIOL ⑤

Cada partida tindrà una durada de 20 minuts. La primera lletra o número, tal com hem esmentat, els indicarà el primer joc i després aniran seguint l'ordre de les seves lletres o números per realitzar les 6 partides i participar, compartir i jugar amb el màxim de nens i nenes d'altres escoles.

Es preveu donar a cada participant una beguda, tot i que ells han de portar el propi esmorzar.

ANIMADORS I DINAMITZADORS:

Per a poder cobrir tots els camps calen, com a mínim, 24 adults, un per cada camp de pitxet i 2 per cada camp de cementiri. Per tant, a més dels mestres d'Educació Física, caldrà comptar amb la col·laboració dels tutors/es dels cursos participants. Per tal

d'animar i dinamitzar el joc, a cada camp hi haurà un mestre tutor/a o un mestre d'Educació Física i per cada zona de joc hi haurà un responsable d'Educació Física.

PITXET

El Pitxet és un joc que s'ha d'estar molt atent, entre d'altres coses per no rebre un bon cop de pilota!!

Material:

- 1 bat d'escuma d'unes dimensions força grans i 1 pilota d'escuma
- 8 cons per senyalitzar les bases (8 bases per camp)
- 1 cercol per marcar la zona del pitxet
- 1 pal pla per marcar l'entrada



Com s'hi juga?

- 1.- Els camps estaran formats per 8 bases separades entre elles per 5 o 6 metres.
- 2.- Cada jugador disposarà de 3 intents de llançament sempre que no toqui la pilota amb el bat.
- 3.- La pilota la llença el pitxet.
- 4.- Un jugador perdrà l'oportunitat de donar o d'acabar de donar la volta i puntuar pel seu equip si:
 - esgota els 3 llançaments de què disposa.
 - la pilota que llança toca al pitxet, que haurà de tenir els peus a terra.
 - li entomen el seu llançament.
 - el toquen amb la pilota mentre corre entre base i base.
 - la pilota arriba al pitxet abans que el jugador arribi a una de les bases.
 - avança a un seu company.Llavors es posarà a darrera els seus companys per realitzar el segon llançament. Així, doncs, no hi ha nens/es eliminats, els que maten en una de les opcions mencionades anteriorment passaran a darrera i tiraran 2 vegades com tots els altres.
- 5.- Es pot recular entre base i base mentre la pilota està en joc.
- 6.- La primera base és lliure i és la única que admet 2 jugadors/es.
- 7.- Si en una base s'hi acumula més d'un nen/a, mor el de davant, o sigui, el que no ha corregut. (excepte la primera base, que és lliure).
- 8.- El pitxet pot sortir de la base a buscar la pilota i pot ser substituït per un altre company/a del seu equip.
- 9.- Es considerarà que la pilota ha arribat al pitxet quan aquest la controli dins de l'espai determinat i digui "pitxet".
- 10.- El pitxet s'ha de canviar cada 3 o 4 llançaments. I sempre que el mestre que ajuda a dinamitzar el joc ho consideri oportú.
- 11.- No hi ha rei. Tots els jugadors tenen la mateixa categoria.
- 12.- El partit constarà de 2 torns, de 2 llançaments per jugador i equip. Un cop esgotat un torn els equips canviaran de rol, és a dir, els que llançaven passen a recollir i al revés.
- 13.- Es compten les voltes que fa cada equip. Una volta val 1 punt. Si un jugador fa volta sencera, el seu equip suma 2 punts.
- 14.- **Variants:** per a dinamitzar l'activitat, es canviarà d'implement a cada rotació. Per ordre; peu, pala de platja i bat.

CEMENTIRI

El Cementiri és un joc en equip que s'ha de ser molt ràpid per esquivar la pilota. Resulta molt entretingut i emocionant, sobretot si el grup s'ajuda buscant estratègies per vèncer els companys adversaris.



Material:

1 pilota d'escuma (1 per cada camp). El camp es delimita amb guix.

Com s'hi juga?

- 1.- Es dibuixa a terra, amb guix, un camp rectangular d'uns 5 metres d'amplada per 10 metres de llargada. I es divideix per la meitat. (Les dimensions seran en funció de l'espai disponible)
- 2.- Els jugadors es reparteixen formant 2 equips i cadascú se situa en una de les parts del camp. Cada equip envia un dels seus jugadors darrere de l'equip contrari, lloc que s'anomena "el cementiri". El nen/a que hi va en començar la partida és el "mort voluntari" i tornarà al seu camp quan mati un dels seus companys.
ATENCIÓ: la zona del cementiri és la part de darrere del camp de l'equip contrari i els seus laterals.
- 3.- Comença la partida amb la pilota en poder del nen/a que està en el cementiri d'un dels dos equips. El jugador/a la llançarà intentant tocar a algú de l'equip contrari o la passarà a algun company del seu equip. Tots els nens i nenes hauran d'estar a dins dels límits del seu camp.
- 4.- El nen/a es considerarà mort quan un contrincant el toqui amb la pilota i tot seguit la pilota caigui a terra. Els morts es col·loquen darrere o als laterals de l'equip contrari per recollir les pilotes que s'escapen i per ajudar a les passades que els fan els seus companys vius o morts.
- 5.- Quan un nen/a mor, té dret a un llançament per intentar matar algú.
- 6.- Si un nen/a que està mort al cementiri mata un contrari, se salva i torna al seu camp. Si el cementiri es queda buit, algun nen/a de l'equip haurà d'ocupar el cementiri fins que hi torni a haver un jugador mort.
- 7.- Quan una pilota toca el terra, toca un jugador i aquest l'agafa o la toca, el nen/a no mor i pot agafar la pilota tranquil·lament per llançar-la.
- 8.- Si un jugador entoma la pilota després que aquesta toqui a un jugador, aquest no estarà mort.
- 9.- Si la pilota toca a més d'un jugador abans de caure a terra, quedarà mort el primer.
- 10.- No hi ha fora per la pilota. Si aquesta surt del camp pertany al cementiri de l'equip al qual li correspon aquella zona.
- 11.- L'últim jugador mort d'un equip disposa d'un llançament igual que qualsevol dels altres morts.
- 12.- La partida s'acaba quan moren tots els jugadors d'un dels equips.
- 13.- Cada partida durarà 20 minuts. Si durant aquests 20' la partida no s'ha acabat, guanyarà aquell equip que tingui més jugadors vius quan soni la botzina final.

MATACONILLS

Material:

2 pilotes d'escuma. El camp es delimita amb guix.

Com s'hi juga?

- 1.- Es dibuixa a terra, amb guix, un camp rectangular d'uns 5 metres d'amplada per 10 metres de llargada. (Les dimensions seran en funció de l'espai disponible)
- 2.- Els jugadors es reparteixen per tot el camp.
- 3.- Comença la partida amb la pilota a l'aire i el jugador que l'agafi pot fer com a màxim 3 passes abans de llançar la pilota per intentar tocar a algú. Tots els nens i nenes hauran d'estar a dins dels límits del camp.
- 4.- El nen/a es considerarà mort quan:
 - un altre el toqui amb la pilota i tot seguit la pilota caigui a terra.
 - un jugador entomi la pilota que li ha llançat. Si entoma la pilota després que aquesta toqui a un jugador i no toqui al terra, el llançador també es considerarà mort.
- 5.- Si la pilota toca a més d'un jugador abans de caure a terra, es considerarà mort el primer.
- 6.- Els morts es col·loquen al voltant del camp per recollir les pilotes que s'escapen.
- 7.- Els morts es poden salvar:
 - quan el seu matador és eliminat.
 - matant des de fora el camp a qualsevol nen/a que estigui viu dins del camp. Per tant, des de fora tenen dret a fer tants llançaments com pilotes agafin fora del terreny de joc, l'objectiu és intentar matar algú per tornar a viure.
- 8.- Quan un nen/a se salva torna a entrar dins el terreny de joc.
- 9.- Quan una pilota toca el terra, toca un jugador i aquest l'agafa o la toca, el nen/a no mor i pot agafar la pilota tranquil·lament per llançar-la.
- 10.- No hi ha fora per la pilota. Si aquesta surt del camp pertany al jugador que l'agafi, però només poden agafar-la els jugadors morts que estan fora del camp. Per tant, els vius no poden sortir del camp a buscar les pilotes de fora. Els jugadors vius que estan dins el camp agafen la pilota quan està a dins del camp i els morts que estan a fora del camp només poden agafar la pilota quan està a fora del camp.
- 11.- Quan dos jugadors tenen una pilota a la mà cadascun, es poden matar igualment.
- 12.- La partida s'acaba quan tots els jugadors estan morts excepte un.
- 13.- Cada partida durarà 20 minuts. Si durant aquests 20' la partida s'acaba, es torna a començar de nou.

MATAR

Material:

2 pilotes d'escuma. El camp es delimita amb guix.

Com s'hi juga?

- 1.- Es dibuixa a terra, amb guix, un camp rectangular d'uns 5 metres d'amplada per 10 metres de llargada. (Les dimensions seran en funció de l'espai disponible)
- 2.- Els jugadors es reparteixen per equips, un a dins del camp i l'altre a fora del camp.
- 3.- Comença la partida amb les pilotes a mans de l'equip de fora. L'objectiu de l'equip de dins és esquivar les pilotes i l'objectiu de l'equip de fora és llançar la pilota contra els jugadors de dins per a matar-los el més aviat possible. Tots els nens i nenes hauran d'estar a dins o fora del camp segons l'equip al que pertanyin, cal que respectin els límits del camp.
- 4.- Es considerarà mort un jugador quan la pilota el toqui, sempre que la pilota prèviament no hagi tocat a terra. Els morts es col·loquen fora del camp i sense molestar l'equip de fora.
- 5.- Els nens/es morts no se salven fins que s'acaba la partida.
- 6.- Els jugadors de l'equip de fora tenen dret a fer tants llançaments com pilotes agafin fora del terreny de joc, l'objectiu és matar als jugadors de l'equip de dins tant ràpid com sigui possible.
- 7.- Quan una pilota toca el terra i llavors toca un jugador, el nen/a no mor i no pot agafar la pilota.
- 8.- Si un jugador de dins entoma la pilota estarà mort. L'únic que han de fer els jugadors de dins és evitar el contacte amb la pilota.
- 9.- Si la pilota toca a més d'un jugador abans de caure a terra, es considerarà mort el primer.
- 10.- Si la pilota es queda dins el camp, algú de l'equip de fora pot entrar a buscar-la.
- 11.- Si la pilota surt del camp pertany al jugador de l'equip de fora que l'agafi. Convé que pocs jugadors no monopolitzin els llançaments, sinó que tots els membres de l'equip de fora participin.
- 12.- La partida s'acaba quan moren tots els jugadors de l'equip de dins. Es cronometra el temps que tarda l'equip de fora a matar a l'equip de dins. Es limita a màxim 5 minuts el temps disponible per a matar a tots els jugadors de dins.
- 13.- Quan s'acaba la partida, tant si han passat els 5 minuts com si se'ls ha matat a tots abans de finalitzar els 5 minuts, s'intercanvien els rols dels equips i es comença una nova partida.