

1- DADES GENERALS

INFORMACIÓ BÀSICA	NOM	JOC DE BALES (Prop de la ratlla)
	Origen	Catalunya
	Número participants	A partir de 3

2- DADES TÈCNIQUES

MATERIAL	Bales
ORGANITZACIÓ	Els jugadors col·locats darrere el punt marcat.
ESSÈNCIA	Llençar la bala el més proper possible a la ratlla marcada.
DESCRIPCIÓ I FUNCIONAMENT	<ul style="list-style-type: none">▪ Es marca una ratlla al terra.▪ A una distància d'uns 3 metres, es marca un punt que serà des d'on es llençaran les bales.▪ Consisteix en llençar la bala, i intentar que caigui el més proper possible a la línia marcada.▪ Les 3 bales més properes a la línia tindran la següent puntuació:<ul style="list-style-type: none">○ 10 punts la més propera○ 5 punts la segona més propera○ 2 punts al tercera més propera
OBSERVACIONS	
VARIANTS	

1- DADES GENERALS

INFORMACIÓ BÀSICA	NOM	JOC DE BALES (Diana)
	Origen	Catalunya
	Número participants	A partir de 2

2- DADES TÈCNIQUES

MATERIAL	Bales i guix
ORGANITZACIÓ	Els jugadors col·locats darrere el punt marcat.
ESSÈNCIA	Llençar la bala i procurar que caigui dins els cercles de la diana marcada.
DESCRIPCIÓ I FUNCIONAMENT	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Es marca una diana de 3 cercles al terra. ▪ A una distància d'uns 3 metres, es marca un punt que serà des d'on es llançaran les bales. ▪ Consisteix en llençar la bala, i intentar que caigui dins dels cercles de la diana marcada. ▪ Les bales que quedin dins d'alguns dels cercles tindran la següent puntuació: <ul style="list-style-type: none"> ○ 10 punts si queda al cercle petit (interior) ○ 5 punts si queda al cercle del mig ○ 2 punts si queda al cercle gran (exterior)
OBSERVACIONS	
VARIANTS	

1- DADES GENERALS

INFORMACIÓ BÀSICA	NOM	JOC DE BALES (Petanca bala)
	Origen	Catalunya
	Número participants	A partir de 2

2- DADES TÈCNIQUES

MATERIAL	Bales
ORGANITZACIÓ	Els jugadors col·locats darrere el punt marcat.
ESSÈNCIA	Llençar la bala i procurar que caigui el més proper possible a una bala determinada.
DESCRIPCIÓ I FUNCIONAMENT	<ul style="list-style-type: none">▪ Es marca una línia que serà el punt de llançament.▪ A uns 3 metres aproximadament de la línia, s'hi deixa una bala.▪ Consisteix en llençar la bala, i intentar que s'acosti el màxim possible a la bala que haurem col·locat.▪ Les 3 bales més properes a la bala tindran la següent puntuació:<ul style="list-style-type: none">○ 10 punts la més propera○ 5 punts la segona més propera○ 2 punts al tercera més propera
OBSERVACIONS	
VARIANTS	

1- DADES GENERALS

INFORMACIÓ BÀSICA	NOM	BATALLA DE CONTINENTS
	Origen	Quebec
	Número participants	Indefinit

2- DADES TÈCNIQUES

MATERIAL	3 pilotes toves
ORGANITZACIÓ	4 grups d'igual nombre de jugadors.
ESSÈNCIA	Llençar la pilota contra els membres dels equips contraris amb l'objectiu d'anar guanyant terreny.
DESCRIPCIÓ I FUNCIONAMENT	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Es fa un espai dividit a 4 parts iguals i un equip situat a cada espai amb el nom d'un continent diferent. ▪ L'equip que té la pilota la llença intentant tocar un jugador de l'altre equip. ▪ Si ho aconsegueix, el jugador passa a formar part de l'altre equip. ▪ Quan un dels terrenys queda buit, l'equip que té més jugadors es pot quedar el terreny buit. ▪ En cas d'agafar la pilota a l'aire, se segueix igual, cap jugador canvia de continent. ▪ Es pot jugar amb 1, 2 o 3 pilotes segons l'edat i el número de jugadors. És recomanable introduir les pilotes d'una en una.
OBSERVACIONS	
VARIANTS	

1- DADES GENERALS

INFORMACIÓ BÀSICA	NOM	CHEIA
	Origen	Moçambic
	Número participants	16 jugadors

2- DADES TÈCNIQUES

MATERIAL	Terreny de 8x8m, 6 cons iguals, 1 con de diferent color, 3 pilotes toves.
ORGANITZACIÓ	2 equips en un terreny de 8x8 metres on hi ha 6 cons iguals i 1 con de diferent color al mig.
ESSÈNCIA	Els jugadors d'un equip han de posar 6 cons (d'un en un) sobre el con principal (de diferent color) i llavors treure'ls evitant que els jugadors de l'altre equip els toquin amb la pilota.
DESCRIPCIÓ I FUNCIONAMENT	<p>Es fan 2 equips d'igual nombre de jugadors.</p> <p>En un terreny de 8x8m es posen 6 cons iguals repartits per l'espai i 1 con de diferent color al mig.</p> <p>1 jugador de l'equip A es col·loca al costat del con central. La resta de jugadors de l'equip esperen el seu torn a fora del terreny de joc.</p> <p>Al voltant del perímetre de joc es posen els jugadors de l'equip B.</p> <p>El jugador central ha d'agafar els cons, d'un a un, i posar-los a sobre del con central, i tot seguit els ha de treure també d'un en un; evitant que els jugadors de l'equip B el toquin amb la pilota. Si no el toca cap pilota, aconsegueix 1 punt, i surt un altre jugador del seu equip.</p> <p>Si el toca una pilota, queda eliminat i es queda assegut al mateix lloc.</p> <p>Quan han sortit tots els jugadors d'un equip, els equips es canvien els rols.</p> <p>Si el jugador central aconsegueix atrapar la pilota sense que caigui a terra, pot tirar-la el més lluny possible per aconseguir més temps.</p> <p>Si la pilota toca el con, el jugador no queda eliminat. També pot utilitzar el con com a escut de defensa.</p> <p>Si la pilota queda "morta" dins el terreny de joc, un membre de l'equip que està a fora pot entrar a buscar-la i tornar a tirar des de fora el camp.</p> <p>Guanya l'equip que fa més punts.</p>
OBSERVACIONS	Es pot jugar amb 1, 2 o 3 pilotes segons l'edat i el número de jugadors. És recomanable introduir les pilotes d'una en una.
VARIANTS	Cada jugador pot sumar tants punts com número de cons ha aconseguit posar sobre el con principal abans que el toqui la pilota i al final sumar els punts de tot l'equip.

1- DADES GENERALS

INFORMACIÓ BÀSICA	NOM	CURSES DE XAPES
	Origen	Espanya
	Número participants	Indefinit

2- DADES TÈCNIQUES

MATERIAL	Xapes, taps d'ampolla o similar
ORGANITZACIÓ	Es col·loquen les xapes dels participants a la línia de sortida del circuit marcat.
ESSÈNCIA	Aconseguir arribar el més ràpid possible a la línia de meta sense sortir del circuit marcat.
DESCRIPCIÓ I FUNCIONAMENT	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Es dibuixa un circuit al terra amb corbes, rectes, parts amples, parts estretes... i una línia de sortida i una d'arribada. ▪ Darrera la línia de sortida es col·loquen les xapes dels jugadors/es. ▪ Per torns, cada participant impulsa la seva xapa amb el dit intentant avançar el màxim sense sortir del circuit. ▪ En cas que la xapa surti del circuit perd el torn i torna a continuar del lloc on ha sortit. ▪ Si una xapa impulsa una altra fora del circuit, perd el torn la xapa impulsora però continuarà jugant des del lloc on està. La xapa que ha estat impulsada queda allà mateix on estava abans de ser tocada. ▪ El primer que arribi amb la xapa a la línia d'arribada, serà el guanyador.
OBSERVACIONS	
VARIANTS	

1- DADES GENERALS

INFORMACIÓ BÀSICA	NOM	HOUNDIDA
	Origen	Benín
	Número participants	6/8 jugadors

2- DADES TÈCNIQUES

MATERIAL	1 guix
ORGANITZACIÓ	Els jugadors formant un cercle, i un d'ells fora del cercle.
ESSÈNCIA	1 jugador que està fora d'un cercle ha de treure els altres jugadors que estan dins.
DESCRIPCIÓ I FUNCIONAMENT	<p>Tots els jugadors estan col·locats dins d'un cercle, menys 1 jugador que està a fora.</p> <p>Amb un temps determinat (per ex. 15 segons) el jugador que està a fora ha d'intentar treure d'un en un, el màxim número de jugadors del cercle.</p> <p>Per fer-ho pot entrar i sortir del cercle tantes vegades com vulgui.</p> <p>Quan s'acaba el temps es compten el número de jugadors que ha aconseguit treure.</p> <p>Després un altre jugador ocupa el seu lloc.</p> <p>El joc acaba quan tots els jugadors han jugat a fora.</p> <p>Guanya qui aconsegueix treure més jugadors del cercle.</p>
OBSERVACIONS	<p>Els jugadors del cercle no es poden ajudar entre ells.</p> <p>El monitor/a ha de vigilar molt bé que els nens/es no es facin mal.</p> <p>Només es pot fer fora als jugadors d'un en un i empenyent amb el cos, sense estirar.</p>
VARIANTS	

1- DADES GENERALS

INFORMACIÓ BÀSICA	NOM	JOGO DE CHAMAR
	Origen	Cap Verd
	Número participants	6 jugadors

2- DADES TÈCNIQUES

MATERIAL	1 guix, 1 con
ORGANITZACIÓ	6 jugadors agafats de la mà es posen al voltant d'un cercle d'1 metre de diàmetre.
ESSÈNCIA	Cada jugador ha de fer força per intentar que els altres trepitgin o entrin en el cercle dibuixat a terra.
DESCRIPCIÓ I FUNCIONAMENT	<p>Es dibuixa un cercle d'1 metre de diàmetre.</p> <p>Al voltant s'hi posen 6 jugadors agafats de la mà.</p> <p>Quan el dinamitzador diu "JA", cada jugador ha d'estirar enrere per tal d'aconseguir que els altres jugadors trepitgin o entrin dins del cercle.</p> <p>El jugador que trepitja o entra al cercle queda eliminat.</p> <p>Si 2 jugadors es deixen anar de la mà, tots 2 queden eliminats.</p> <p>Quan només queden 2 jugadors, se'ls hi posa 1 con al mig.</p> <p>Quan el dinamitzador diu "JA" els dos jugadors han d'estirar el més fort possible i aconseguir que l'altre toqui o passi el con.</p>
OBSERVACIONS	
VARIANTS	

1- DADES GENERALS

INFORMACIÓ BÀSICA	NOM	ARSHEREZ
	Origen	Marroc
	Número participants	10 jugadors

2- DADES TÈCNIQUES

MATERIAL	1 guix
ORGANITZACIÓ	Tots els jugadors se situen dins del cercle de 8 metres de diàmetre. 3 jugadors es posen en posició de cranc i la resta drets.
ESSÈNCIA	Els jugadors que fan de cranc han de tocar a la resta de participants.
DESCRIPCIÓ I FUNCIONAMENT	<p>Es col·loquen els jugadors dins un cercle de 8 m. de diàmetre. 3 jugadors estan en posició de cranc (quadrúpeda invertida) al centre del cercle i la resta estan drets.</p> <p>Els crancs han d'intentar tocar als altres jugadors, només poden tocar-los amb la mà.</p> <p>Quan un cranc toca un jugador, aquest també s'ha de posar en posició de cranc i ajudar als seus companys crancs a tocar als altres que estan drets.</p> <p>El joc acaba quan tots estan tocats.</p>
OBSERVACIONS	
VARIANTS	

1- DADES GENERALS

INFORMACIÓ BÀSICA	NOM	KUKLA
	Origen	Grècia
	Número participants	Grups de 4 o 5 jugadors/es

2- DADES TÈCNIQUES

MATERIAL	Una ampolla de 1,5l., guix i ampolles de 33cl. plenes de pedres petites o sorra.
ORGANITZACIÓ	Els jugadors/es col·locats/ades en fila darrera de la línia marcada.
ESSÈNCIA	Fer caure l'ampolla d'1,5l. i evitar ser atrapat
DESCRIPCIÓ I FUNCIONAMENT	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Es dibuixa al terra 1 línia de llançament i un cercle, separats per 3 m. ▪ Es dibuixa un cercle de 2m. de diàmetre i s'hi situa una ampolla de 1,5l. al mig. ▪ Els jugadors se situen darrera la línia de llançament amb l'ampolla de 33cl. plena de sorra a la mà. ▪ Per torns, els jugadors llançaran l'ampolla i qui més s'aproximi a l'ampolla d'1,5l. serà el guardià d'aquesta situant-se al darrere. ▪ La resta, també per torn, llancen la seva ampolla intentant fer caure l'ampolla d'1,5l. Qui ho aconsegueixi, surt corrent a recuperar la seva ampolla i retorna el més ràpid possible a la línia de llançament. ▪ El guardià, ha de col·locar bé l'ampolla d'1,5l. i córrer per atrapar la persona que ha aconseguit fer caure l'ampolla. ▪ En el cas que cap jugador/a no aconsegueixi fer caure la l'ampolla, tots surten a recuperar la seva ampolla evitant ser atrapats pel guardià.
OBSERVACIONS	
VARIANTS	

1- DADES GENERALS

INFORMACIÓ BÀSICA	NOM	MAKALOT
	Origen	Israel
	Número participants	Indefinit

2- DADES TÈCNIQUES

MATERIAL	3 cordes, 3 pals, 3 piques o similar
ORGANITZACIÓ	Els jugadors/es col·locats/ades darrera el punt marcat.
ESSÈNCIA	Saltar sense tocar les cordes col·locades al terra.
DESCRIPCIÓ I FUNCIONAMENT	<ul style="list-style-type: none">▪ El grup se situa formant una filera darrera les cordes.▪ Un per un van sortint i salten sense tocar les cordes, només poden posar un peu al terra a l'espai entre corda i corda.▪ Mica en mica s'amplia la distància entre les cordes.▪ Guanya qui aconsegueix saltar amb les cordes més allunyades.
OBSERVACIONS	
VARIANTS	

1- DADES GENERALS




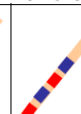


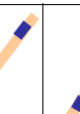



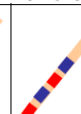


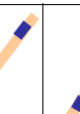



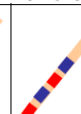


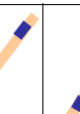
INFORMACIÓ BÀSICA	NOM	MIKADO
	Origen	Xina
	Número participants	De 4 a 7 jugadors/es

2- DADES TÈCNIQUES

MATERIAL	Pals de fusta pintats.
-----------------	------------------------

ORGANITZACIÓ	A partir de parelles per mikado.
---------------------	----------------------------------

ESSÈNCIA	Aconseguir el màxim nombre de pals sense tocar la resta.
-----------------	--

DESCRIPCIÓ I FUNCIONAMENT	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Els jugadors formen una rotllana. ▪ Un jugador posa tots els pals drets i els deixa caure. ▪ El jugador ha d'intentar collir els pals un a un. ▪ Només es pot tocar un pal amb els dits i només aquest es pot moure, si ho aconsegueix, es queda amb el pal. ▪ Es permet utilitzar un dels pals guanyats per ajudar-se a treure'n un altre. ▪ Si un jugador mou un altre pal, es produeix un canvi de torn. ▪ Guanya qui ha aconseguit la puntuació més alta segons aquest barem: 																				
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th colspan="7">PUNTUACIÓ MIKADO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1 punt</td> <td>3 punts</td> <td>5 punts</td> <td>10 punts</td> <td>2 punts</td> <td>4 punts</td> <td>6 punts</td> </tr> </tbody> </table>	PUNTUACIÓ MIKADO														1 punt	3 punts	5 punts	10 punts	2 punts	4 punts
PUNTUACIÓ MIKADO																					
																					
1 punt	3 punts	5 punts	10 punts	2 punts	4 punts	6 punts															

OBSERVACIONS	
---------------------	--

VARIANTS	
-----------------	--

1- DADES GENERALS

INFORMACIÓ BÀSICA	NOM	SIMBA I L'ANTÍLOP
	Origen	República Democràtica del Congo
	Número participants	11 jugadors/es (o més)

2- DADES TÈNIQUES

MATERIAL	No requereix material
ORGANITZACIÓ	1 jugador és en Simba (el lleó) i 1 altre jugador és l'antílop (la presa). Els altres jugadors es posen en files paral·leles de 3 (o més) jugadors agafats de la mà.
ESSÈNCIA	L'antílop ha d'escapar-se d'en Simba passant pel mig de les files.
DESCRIPCIÓ I FUNCIONAMENT	<p>Es tria un/a nen/a que serà en Simba, un/a altre/a que serà l'antílop i la resta que es posaran en files paral·leles.</p> <p>A l'ordre de "JA" en Simba comença a perseguir l'antílop que s'ha d'escapar passant per les files.</p> <p>Si el dinamitzador diu "CANVI" els jugadors es deixen anar de les mans i fan un gir de 90° cap a la seva dreta agafant de la mà els nous companys/es i formant una nova fila.</p> <p>Quan es torna a dir "CANVI" tornen a la posició inicial.</p> <p>Aquests canvis en sentit longitudinal o transversal provocaran la desorientació del depredador i la seva presa.</p> <p>Si en Simba atrapa l'antílop es canvien els papers del joc.</p> <p>Si després d'un temps prudencial en Simba no ha atrapat l'antílop s'assignen dos nous jugadors.</p>
OBSERVACIONS	
VARIANTS	Es pot utilitzar com a variant, el joc de "el gat menja la rata", ja que molta estona amb els braços estirats, és molt cansat pels jugadors.

1- DADES GENERALS

INFORMACIÓ BÀSICA	NOM	VER VER ARAS LAMA
	Origen	Papua Nova Guinea
	Número participants	4 jugadors/es

2- DADES TÈCNIQUES

MATERIAL	7 pilotes de tennis i 5 cercles
ORGANITZACIÓ	Es col·loca un cercle a cada cantonada del quadrat i un cercle al mig del quadrat. Se situa 1 jugador a cada cantonada del terreny de joc i les 7 pilotes al cercle del mig.
ESSÈNCIA	Reunir a la pròpia zona 3 pilotes el més ràpid possible.
DESCRIPCIÓ I FUNCIONAMENT	Fem grups de 4 i cada jugador en una cantonada. Al mig hi haurà 7 pilotes de tennis. A l'ordre de "JA" cada jugador haurà d'anar al mig, agafar una pilota i portar-la a la seva zona. Quan no quedin més pilotes al mig, es poden "robar" a les cantonades. El primer que reuneixi 3 pilotes a la seva zona guanya.
OBSERVACIONS	
VARIANTS	