



JOCS D'ABANS

Marta Crucera Barrero

Col·laboració amb SAÓ

ÍNDIX

Jocs d'abans	1
Índex	2
Jocs col·lectius	5
1. Al corro de la patata	6
2. Baldufes	8
3. Bitlles catalanes	10
4. Bote	12
5. Botons	14
6. Carrera de sacs	16
7. Carrera de xapes	18
8. Carros (Morris)	20
9. Cartes	22
10. Churro, media manga, mangotero	24
11. Cromos de picar	26
12. Cursa de carretons	28
13. Daus	30
14. Dominó	32
15. El burro	34
16. El joc del mocador	36
17. Escacs	38
18. Fet i amagar	40
19. Gallina cega	42
20. Gomes	44
21. Joc dels fils	46
22. Joc dels "xinos"	48
23. La xarranca	50
24. Pala beli	52
25. Parxís	54
26. Saltar a la corda	56
27. Tabes	58
28. Xiva, peu bo, tute i gua	60

Jocs individuals	63
1. Escubidú	64
2. Estels	66
3. Güiro	68
4. Hula-hoop	70
5. Io-io	72
6. Ninots i nines	74
7. Papiroflèxia	76
8. Patinet dempeus	78
9. Pistoles de fusta	80
10. Rutlla	82
11. Tirador (tirachinas)	84
12. Vestir a la nina	86
13. Xanca ("Calzos")	88



JOCS D'ABANS

Jocs col·lectius

Marta Crucera Barrero

Col·laboració amb SAÓ

NOM DEL JOC:	“Al corro de la patata”
---------------------	--------------------------------

File:Ring a Ring o' Roses (1886), by Ettore Tito.jpg. (2025, August 17). *Wikimedia Commons*. Retrieved May 11, 2026, from [https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Ring_a_Ring_o%27_Roses_\(1886\),_by_Ettore_Tito.jpg&oldid=1073868426](https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Ring_a_Ring_o%27_Roses_(1886),_by_Ettore_Tito.jpg&oldid=1073868426).

DURADA:	
10 minuts	
APRENTATGE:	
Sociabilitat Intel·ligència	
EDAD RECOMENDADA:	
+3 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exterior	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
5- 20 participants	

HISTÒRIA:

L'origen exacte del corro de la patata no es coneix amb certesa. Des de fa molts anys, en diferents cultures han existit jocs i danses circulars basats en cançons populars, sovint vinculats a rituals, celebracions o activitats col·lectives. Per aquest motiu, resulta difícil determinar amb precisió quan i on va sorgir aquesta cançó concreta.

Pel que fa al seu origen, existeixen diverses teories. Algunes apunten que podria estar relacionat amb el món rural, a causa de la importància de la patata com a aliment bàsic en moltes zones agrícoles. Altres hipòtesis la vinculen al context de la postguerra espanyola, moment en què aquest aliment tenia una presència molt habitual en les llars populars, mentre que les classes més benestants disposaven d'altres recursos alimentaris. Tot i això, cap d'aquestes teories ha pogut ser demostrada de manera concloent.

El que sí que es coneix és que a mitjan segle XX aquesta cançó ja estava àmpliament estesa entre infants de diferents indrets d'Espanya. També existeixen diverses versions de la lletra, tot i que una de les més conegudes és la que s'ha mantingut fins a l'actualitat.

MATERIAL:

- Cap

NORMES:

Els participants es col·loquen formant un cercle i agafats de les mans. Tot seguit, comencen a girar al voltant del cercle mentre canten la cançó seguint el seu ritme característic.

Quan arriben a la part final de la lletra, concretament al moment en què es diu "¡Sentadita me quedé!", tots els jugadors han d'intentar asseure's a terra al mateix temps.

El joc pot repetir-se tantes vegades com es vulgui, mantenint sempre la mateixa dinàmica de moviment i cant.

Lletra:

“Al corro de la patata
comeremos ensalada
como comen los señores
naranjitas y limones
¡Achupé! ¡Achupé!
¡Sentadita me quedé!”

OBSERVACIONS:

Hi ha moltes cançons populars on també es donen voltes mentre es canta, com per exemple el ball de la manera, el ball de la civada o ball rodó, caterineta. Una manera de jugar-hi es anar canviant de cançó de tant en tant. Segons la zona geogràfica podem trobar unes cançons o unes altres.

NOM DEL JOC:	Baldufes
---------------------	-----------------

DURADA:	
30 minuts	
APRENTATGE:	
Motricitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+7 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exterior	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
2-6 participants	

HISTÒRIA:

La baldufa és una de les joguines tradicionals més antigues conegudes. S'han trobat objectes similars en excavacions arqueològiques de diferents civilitzacions, la qual cosa demostra que ha estat un joc popular durant segles. A Espanya va ser especialment comú durant el segle XX, quan els nens jugaven en carrers, places o patis escolars. Les baldufes solien ser fabricades artesanalment en fusta, encara que posteriorment van començar a produir-se també en altres materials.

MATERIAL:

- Baldufa normalment de fusta (sovint d'alzina).
- Una corda per a enrotllar-la i llançar-la.
- La baldufa té una punta metàl·lica que permet que giri sobre el sòl.

NORMES:

Jugaven dibuixant un cercle en el sòl i havien de competir per veure si treien baldufes. Cada participant havia de col·locar la seva baldufa dins del cercle per a poder participar.

Abans de començar, se sortejava l'ordre dels jugadors. Per torns, cada participant llançava una altra baldufa seva utilitzant una corda enrotllada al voltant d'ella. L'objectiu era copejar les baldufes que estaven dins del cercle per a treure-les fora. Si un jugador aconseguia expulsar una baldufa del cercle, podia quedar-se amb ella.

A mesura que avançava la partida quedaven menys baldufes dins del cercle, la qual cosa feia més difícil encertar en els llançaments. El joc finalitzava quan ja no quedava cap baldufa dins del cercle.


OBSERVACIONS:

Les baldufes que apostaven dins del cercle normalment eren les baldufes menys bones i cada jugador competia amb la baldufa bona.

A més de la competició entre jugadors, existien moltes maneres de jugar amb la baldufa, com fer-la ballar sobre la mà, mantenir-la girant durant més temps o realitzar diferents trucs.

NOM DEL JOC:	Bitlles catalanes
---------------------	--------------------------

File:Bitlles catalanes - Bitllot a punt.JPG. (2025, August 7). *Wikimedia Commons*. Retrieved May 11, 2026, from https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Bitlles_catalanes_-_Bitllot_a_punt.JPG&oldid=1067712269.

DURADA:	
1 hora	
APRENTATGE:	
Motricitat Sociabilitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+7 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exterior, terreny pla i llis. S'ha de marcar el perímetre de joc.	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
4-20 participants	

HISTÒRIA:

Les bitlles catalanes tenen una llarga tradició, tot i que es coneix que ja existien jocs semblants a l'antic Egipte, Grècia i Roma. A Catalunya, però, aquest joc va evolucionar fins a desenvolupar una modalitat pròpia, convertint-se en una activitat popular i arrelada a la cultura tradicional.

Els primers documents que en fan referència daten dels anys 1376 i 1402. El primer es va trobar a la Torre Roja del Priorat, mentre que el segon correspon a Igualada.

Durant segles, les bitlles catalanes van ser un joc molt present a places i festes populars, formant part de la vida social de molts pobles. Tanmateix, amb l'arribada de l'època franquista, aquesta tradició va quedar força reprimida i la seva pràctica va disminuir notablement, entrant en una etapa de decadència.

No va ser fins a l'any 1987, amb la creació de la Federació Catalana de Bitlles, que el joc va començar a recuperar-se. Aquesta iniciativa va impulsar-ne de nou la pràctica i, actualment, es continua treballant per preservar i recuperar aquesta tradició popular catalana.

MATERIAL:

- 6 bitlles per equip (51 cm d'altura i 9 cm de diàmetre)
- 3 bitllets per equip (28 cm d'altura i 8 cm diàmetre)
- Perímetre del terreny (11,5 m per els homes i 9,5 m per les dones i menors de 15 anys)

NORMES:

Les bitlles catalanes presenten diferents modalitats i normes segons la variant de joc, tot i que una de les més populars és la competició per equips.

Habitualment, cada equip està format per quatre jugadors, tot i que també poden participar equips de fins a sis membres. Cada equip disposa d'un espai o camp de joc des d'on es realitzen els llançaments.


Cada jugador utilitza tres bitllets per intentar tombar les bitlles col·locades a l'extrem del camp. En cada torn, el participant disposa de tres tirades consecutives. Un cop finalitzades, passa el torn al següent jugador de l'equip. Aquesta dinàmica es repeteix fins que tots els integrants hagin completat les seves tres rondes de llançament.

L'objectiu és tombar cinc de les sis bitlles, jugada coneguda com a bitlla, que és la màxima puntuació i atorga 10 punts. Si es tomba qualsevol altra quantitat, la puntuació correspon al nombre de bitlles abatudes: zero punts si no se'n tomba cap, un punt si se'n tomba una, i així successivament fins a sis punts si cauen totes sis. Quan es tomben les sis bitlles, aquesta jugada rep el nom de llenya. En finalitzar la partida, se sumen tots els punts aconseguits pels membres de cada equip. En cas d'empat, es té en compte quin equip ha aconseguit tombar un nombre més gran de bitlles al llarg de la partida. Si l'empat persisteix, es realitza una tirada de desempat entre els equips igualats per determinar el guanyador.

OBSERVACIONS:

En l'actualitat, les bitlles catalanes compten amb més de 2.000 persones federades i més de 100 equips registrats, que participen regularment en diferents modalitats i competicions arreu del territori.

NOM DEL JOC:	Botons
---------------------	--------

DURADA:	
30 minuts	
APRENTATGE:	
Motricitat Sociabilitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+5 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Espai pla	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
2-10 participants	

HISTÒRIA:

La cursa de botons s'emmarca dins dels jocs tradicionals populars i manté una estreta relació amb el joc de les xapes, ja que comparteix una dinàmica de recorregut i competició molt similar.

Els botons, com a objecte, tenen un origen molt anterior, ja que es van començar a utilitzar amb funció pràctica i decorativa cap al segle XIII a Europa. Amb el pas del temps, es van convertir en un element quotidià present a totes les llars, fet que en va facilitar l'ús com a material de joc debut a ser materials quotidians, econòmics i fàcilment accessibles.

Tot i que existeixen diverses formes de joc amb botons en diferents contextos, no hi ha una història clara ni un origen concret establert per a la cursa de botons. Es tracta d'un joc de transmissió popular i espontània, que no ha estat regulat i que ha evolucionat de manera diversa segons el lloc i els jugadors.

MATERIAL:

- 2 botons de roba per jugador
- Circuit dibuixat en el sòl o paper
- Obstacles

NORMES:

La cursa de botons és un joc tradicional que comparteix moltes similituds amb altres jocs de recorregut, com el de les xapes, però amb una dinàmica pròpia. En aquest cas, cada jugador disposava de dos botons: un feia de peça principal, que avançava pel circuit, i l'altre s'utilitzava per impulsar-lo.

Els participants dibuixaven un circuit en el sòl o en un paper, amb una línia de sortida i una meta, que podia incloure corbes, zones especials i diferents obstacles. Abans de començar la partida, se solia fer un sorteig per determinar l'ordre inicial dels jugadors, ja que l'objectiu principal és arribar primer a la meta. Per torns, cada jugador colpejava el seu botó principal amb l'altre botó, fent un petit "clic" lateral que permetia impulsar-lo cap endavant. Era important controlar la direcció i la força del cop per no sortir del recorregut. En cas que el botó sortís fora del circuit, s'aplicava una penalització, com ara tornar al punt anterior o repetir el torn segons les normes acordades.

El circuit podia incorporar diversos obstacles per augmentar la dificultat del joc. Per exemple, els ponts podien obligar a retrocedir si no es superaven correctament; els pous podien fer perdre un torn; i també es podien afegir elements com pedres, pals o altres objectes que dificultessin el pas.

La partida finalitzava quan un jugador aconseguia travessar completament la línia de meta, convertint-se en el guanyador. Alternativament, el joc podia continuar fins que tots els participants arribessin a la meta, establint així una classificació final segons l'ordre d'arribada.

OBSERVACIONS:

Els jugadors molts cops decurven els botons, pintant-les o amb cromos o enguexines per reconèixer-les entre elles.

NOM DEL JOC:	Bote
---------------------	------

DURADA:
30 mins
APRENTATGE:
Motricitat Sociabilitat
EDAD RECOMENDADA:
+5 anys
ESPAI RECOMANAT:
Exterior
NÚMERO DE PARTICIPANTS:
4-15 participants



HISTÒRIA:

El joc del pot es creu que prové d'una variant de l'amagatall. Era molt comú entre nens que jugaven en carrers, places o patis, utilitzant materials senzills que podien trobar fàcilment. A causa de la seva facilitat de materials i que podien participar molts infants, es va fer molt popular en el segle XX, tant a Espanya com en Llatinoamericà. En moltes ocasions es feia servir una llauna de conserva, dins de la qual es col·locaven petites pedres perquè fes soroll en moure's.

MATERIAL:

- Una llauna, normalment de conserva.
- Petites pedres dins de la llauna

NORMES:

Es sortejava qui devia ser el vigilant del pot entre tots els participants. Aquest devia comptar mentre la resta havia d'amagar-se. Una vegada passat el temps de comptar, el jugador que vigilava intentava trobar als altres participants.

Quan el vigilant descobria a un jugador, havia de tocar al participant, quedant així "enxampada".

No obstant això, els jugadors que romanien amagats podien intentar acostar-se al pot sense ser "enxampats" i xutar-lo o derrocar-lo el pot. Si això ocorria, totes les persones que havien estat atrapades quedaven alliberades i el joc tornava a començar. Podent els participants "enxampats" tornar a amagar-se i participar en la partida. Per això el vigilant havia d'anar amb compte de no allunyar-se molt del pot perquè no el poguessin derrocar.

El soroll de la llauna, provocat per les pedres a dins, ajudava a saber si algú havia tocat o mogut el pot.

OBSERVACIONS:

En l'actualitat, aquest joc es coneix com a bote bote, i es juga amb una pilota per poder-la xutar.

NOM DEL JOC:	Carrera de sacs
---------------------	-----------------

DURADA:	
15 minuts	
APRENTATGE:	
EDAD RECOMENDADA:	
+7 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exterior (es recomana un sol tou)	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	4-20 participants
4-20 participants	

HISTÒRIA:

Les carreres de sac es creu que els seus inicis van ser a Europa en el segle XVII, quan els hortolans que collien patates utilitzaven aquestes bosses, fent carreres entre ells per a escalfar abans de la seva jornada o en els seus temps lliures per a entretenir-se.

No és fins al segle XX que es popularitza com a joc entre els infants, com a forma d'entreteniment. Avui dia, és un joc que es continua practicant en àmbits festius.

MATERIAL:

- 1 sac per participant (normalment de tela o arpillera)

NORMES:

Cada participant s'introdueix dins d'un sac, habitualment fins a l'altura de la cintura, subjectant-lo amb les mans i assegurant-se que aquest es mantingui sempre per sobre dels genolls.

Abans d'iniciar la cursa, es delimiten clarament una línia de sortida i una línia de meta. És important que a la sortida tots els jugadors disposin d'un espai suficient per poder moure's amb comoditat i seguretat.

Al senyal d'inici, els participants han d'avançar saltant dins del sac fins a arribar a la meta establerta. No es permet sortir del sac durant la cursa en cap moment. En cas de caiguda, el jugador pot aixecar-se i continuar, sempre que no hagi sortit del sac. A més, queda prohibit provocar caigudes d'altres jugadors de manera intencionada; sinó comportà la desqualificació.

El joc acaba quan uns dels participants cregui la meta, encara que pot continuar fins que tots els participants arribin a la meta, establint així una classificació final segons l'ordre d'arribada.

OBSERVACIONS:

En l'actualitat també s'utilitzen altres materials per als sacs, com poden ser bosses d'escombraries.

NOM DEL JOC:	Carrera de xapes
---------------------	------------------

DURADA:	
30 minuts	
APRENTATGE:	
Motricitat Sociabilitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+5 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Espai pla	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
2-10 participants	

HISTÒRIA:

El joc de les xapes té el seu origen a finals del segle XIX, vinculat directament a la invenció de les mateixes xapes als Estats Units, l'any 1896. Inicialment, aquestes peces metàl·liques eren utilitzades com a taps d'ampolla, però ràpidament van adquirir un ús lúdic, especialment entre infants, que les reciclaven per crear diferents formes de joc. A partir d'aquesta invenció, les xapes es van anar difonent progressivament cap a altres parts del món, afavorint l'aparició de noves pràctiques recreatives associades.

A Espanya, les xapes van arribar l'any 1921 de la mà de José Torras Onama, considerat el principal impulsor de la seva introducció al territori. Amb la seva arribada, es va iniciar el desenvolupament d'un conjunt de jocs populars que utilitzaven les xapes com a element central. Cal destacar que no existeix una única forma de joc amb xapes, sinó que, al llarg del temps i en funció del context geogràfic i cultural, s'han generat múltiples variants i modalitats.

MATERIAL:

- Xapes metàl·liques d'ampolles
- Circuit dibuixat en el sòl o paper
- Obstacles

NORMES:

Els jugadors dibuixaven un circuit en el sòl o en un paper, que podia incloure corbes, obstacles o zones especials, amb una línia de sortida i una meta clarament definides. Cada participant utilitzava una xapa com si fos un petit vehicle.

Abans de començar la partida, se solia fer un sorteig per determinar quin jugador iniciava el joc, un aspecte rellevant, ja que l'objectiu principal és arribar primer a la meta.

Per torns, els jugadors impulsaven la seva xapa amb els dits, fent un cop sec amb un dels dits, intentant avançar pel circuit sense sortir-se del recorregut. Si una xapa sortia fora del circuit, havia de tornar al punt anterior o rebre una penalització prèviament acordada entre els participants. El torn passava al següent jugador i s'anava avançant pel circuit.

En molts circuits s'hi afegien diversos obstacles per augmentar la dificultat del recorregut. Per exemple, els ponts podien implicar retrocedir fins a un punt determinat; els pous podien fer que el jugador perdés el següent torn; i també es podien col·locar elements físics com pedres o pals per dificultar el pas de les xapes.

La partida finalitzava quan un dels jugadors aconseguia travessar completament la línia de meta amb la seva xapa, proclamant-se guanyador. Alternativament, el joc també podia continuar fins que tots els participants arribessin a la meta, establint així una classificació final segons l'ordre d'arribada.

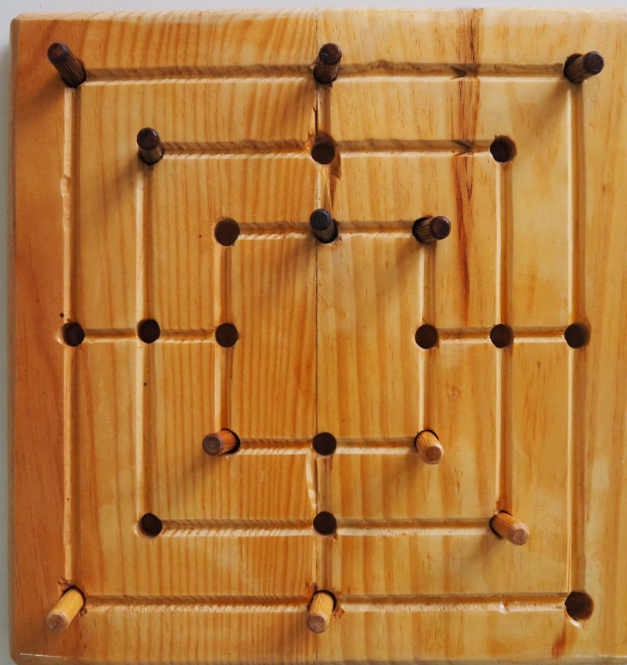
OBSERVACIONS:

Els jugadors molts cops decurven les xapes, pintant-les o amb cromos o enguerrines per reconèixer-les entre elles.

També existia una altra variant en la qual s'utilitzava una capsa de cartó amb forats. Els jugadors llançaven les xapes intentant introduir-les en els forats, guanyant qui aconseguia més encerts.

NOM DEL JOC:	Carros (Morris)
---------------------	-----------------

DURADA:	30 minuts
APRENTATGE:	Intel·ligència Sociabilitat
EDAD RECOMENDADA:	+7 anys
ESPAI RECOMANAT:	Indefinit
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	2 participants



HISTÒRIA:

L'origen exacte del joc no es coneix amb certesa, encara que existeixen indicis de jocs molt similars ja en l'antic Egipte cap al segle XIV aC. Amb el pas del temps, es va difondre per diferents regions i, durant l'edat mitjana, es va estendre per gran part d'Europa occidental i la península Ibèrica.

En el segle XIV era un joc habitual en moltes corts europees. Amb el temps es va popularitzar entre persones de totes les edats i actualment existeixen diverses variants a tot el món, que canvien lleugerament segons la forma del tauler o el nombre de fitxes utilitzades.

MATERIAL:

- Tauler dels carros
- 9 fitxes per jugador, de colors diferents

NORMES:

Es tracta d'un joc per a només dos jugadors que es practica sobre un tauler compost per tres quadrats concèntrics connectats entre si per línies rectes, formant un total de 24 posicions possibles per a col·locar les fitxes.

Cada jugador disposa de nou fitxes d'un color distint.

L'objectiu del joc és deixar a l'adversari amb només dues fitxes en el tauler o impedir que pugui moure-les. Per a aconseguir-ho, és necessari formar "molins", és a dir, alinear tres fitxes pròpies en una mateixa línia (marcada al taulell). Cada vegada que es forma un molí, el jugador pot retirar una fitxa de l'adversari.

La partida es divideix en dues fases:

1. Fase de col·locació:

El tauler comença buit. Els jugadors col·loquen les seves fitxes per torns en qualsevol punt lliure fins a haver situat les nou fitxes cadascun. Durant aquesta fase les fitxes no es poden moure.

2. Fase de moviment:

Una vegada col·locades totes les fitxes, els jugadors poden moure-les a posicions adjacents lliures, seguint les línies del tauler.

Si en qualsevol de les fases es forma un molí, el jugador ha de retirar una fitxa de l'adversari. No es pot retirar una fitxa que formi part d'un altre molí, excepte quan totes les fitxes del rival formin molins.

Quan un jugador es queda amb només tres fitxes, adquireix la capacitat de saltar, cosa que significa que pot moure una fitxa a qualsevol punt lliure del tauler, no únicament als adjacents.

La partida acaba quan un dels jugadors es queda amb dues fitxes o quan no pot realitzar cap moviment perquè les seves peces estan bloquejades.

OBSERVACIONS:

El tauler pot ser físic o dibuixat en el sòl o paper

NOM DEL JOC:	Cartes
---------------------	--------

DURADA:	
15 minuts	
APRENTATGE:	
Sociabilitat Intel·ligència	
EDAD RECOMENDADA:	
+7 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Indiferent	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
2-10 participants	

HISTÒRIA:

L'origen exacte de les cartes no es coneix amb certesa, tot i que diverses teories el situen en civilitzacions antigues com la China, l'Índia o l'antic Egipte. En els seus inicis, es creu que aquests primers naips estaven més relacionats amb pràctiques d'atzar, endevinació o interpretació simbòlica que no pas amb una finalitat estrictament lúdica.

Posteriorment, les cartes van arribar a Europa, probablement a través del món àrab. En el cas de la península Ibèrica, una de les teories més acceptades apunta que van ser introduïdes durant la presència musulmana al territori. La baralla més antiga conservada a Espanya data del segle XIV, tot i que existeixen textos anteriors que ja mencionen prohibicions relacionades amb el seu ús.

Després de la Reconquesta, les cartes van adoptar característiques pròpies vinculades al context cultural i religiós cristià, configurant progressivament la baralla espanyola actual. Algunes teories suggereixen que els seus quatre pals representaven diferents estaments socials: els ors el comerç, les espases la noblesa, les copes l'Església i els bastos el poble.

Amb el pas dels segles, la baralla espanyola s'ha consolidat com una de les més reconegudes internacionalment i continua sent avui un element molt present dins dels jocs tradicionals i la cultura popular.

MATERIAL:

- Cartes

NORMES:

La baralla espanyola permet una gran varietat de jocs, cadascun amb normes pròpies i valors diferents atribuïts a les cartes segons la modalitat. A més del seu ús lúdic, tradicionalment també s'ha utilitzat per realitzar petits trucs de màgia, molt populars en trobades familiars i moments d'entreteniment.

Un dels trucs més coneguts es realitza usant únicament setze cartes: els quatre asos, els quatre reis, els quatre cavalls i les quatre sotes.

Abans de començar, aquestes cartes han d'estar col·locades en un ordre concret que el públic desconeix. Aquest ordre és essencial perquè el truc funcioni correctament.

El desenvolupament consisteix a explicar una història mentre es distribueixen les cartes. Primer es col·loquen les sotes simulant els primers hostes d'un hotel amb quatre habitacions, disposant-les en forma de quadrat. Després, sobre cadascuna, es col·loca un cavall, seguidament un rei i finalment un as.

Un cop totes les cartes estan col·locades, es recullen una a una seguint un ordre específic fins a formar un únic munt a la mà. A continuació, es tornen a repartir exactament en el mateix ordre en què s'han recollit, col·locant una carta a cada posició del quadrat de manera successiva fins a completar les quatre piles.

Aquest pas és el que permet que, sense que el públic ho percebi, les cartes quedin reorganitzades automàticament.

Finalment, en mostrar les cartes, es produeix l'efecte màgic: totes les sotes apareixen agrupades, després els cavalls, els reis i finalment els asos.

Aquest truc es basa en la disposició inicial de les cartes i en l'ordre precís de recollida i repartiment, més que no pas en l'habilitat manual, fet que el converteix en un exemple clàssic de màgia tradicional amb cartes.

OBSERVACIONS:

La baralla espanyola permet una gran varietat de jocs tradicionals, com la Brisca, el Mus o el Tute, entre molts altres. Cada joc presenta unes normes específiques i atribueix valors diferents a les cartes segons la modalitat.

Una de les modificacions que ha experimentat la baralla espanyola al llarg del temps va ser la incorporació posterior del 8 i el 9. Per aquest motiu, en molts jocs tradicionals aquestes cartes sovint s'eliminen, ja que originalment no formaven part de la baralla o no tenen cap valor rellevant dins la partida.

NOM DEL JOC:**“Churro, media manga, mangotero”**

File:Bandirma uzuneşek 2927.jpg. (2025, August 22). *Wikimedia Commons*. Retrieved May 11, 2026, from https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Bandirma_uzune%C5%9Fek_2927.jpg&oldid=1076610259.

DURADA:

30 minuts

APRENTATGE:Motricitat
Sociabilitat**EDAD RECOMENDADA:**

+12 anys

ESPAI RECOMANAT:

Exterior

NÚMERO DE PARTICIPANTS:

10- 20 participants

**HISTÒRIA:**

No es coneix amb exactitud l'origen del joc del Churro, media manga, mangotero. Tot i això, es té constància que ja existien jocs similars a l'antiga Roma, des del segle II dC. Un dels més antics és l'ephedrismos, descrit per l'escriptor Pólux, en què alguns participants havien de saltar sobre altres com a forma d'entreteniment. Aquest joc presenta certes similituds amb la dinàmica del joc actual.

Es creu que, amb el pas dels segles, aquest tipus de jocs es van anar estenent i adaptant en diferents parts del món. Més endavant, al segle XIX, apareix documentat un joc molt semblant conegut com a "Caballo en reata", en què els jugadors també havien de saltar els uns sobre els altres, tot i que amb variants en les normes i els noms segons el lloc.

A Espanya, aquest tipus de joc es va popularitzar especialment a finals del segle XIX i principis del segle XX, estenent-se sobretot entre infants i escoles com una forma habitual de joc al pati.

Durant la dècada de 1960, alguns centres escolars en van restringir o prohibir la pràctica per motius de seguretat, fet que va provocar-ne una progressiva pèrdua de popularitat.

Actualment, tot i que ja no és tan habitual, aquest joc ha quedat recollit en fitxes i arxius digitals sobre jocs tradicionals, fet que permet conservar-ne la memòria i conèixer-ne la importància dins la cultura popular.

MATERIAL:

- Cap

NORMES:

Els participants es divideixen en dos equips. Un dels equips adopta una posició ajupida formant una fila, amb cada jugador recolzant el cap entre les cames del company situat al davant. Habitualment, l'últim participant de la fila es recolza en una paret o en un altre punt fix per aportar més estabilitat a l'estructura.

L'altre equip, de manera successiva, ha de saltar sobre les espatlles dels companys ajupits, intentant caure tan lluny com sigui possible sense perdre l'equilibri ni provocar que la fila cedeixi.

Un cop tots els jugadors han saltat i es mantenen estables, el capità de l'equip situat a sobre pronuncia la frase: "Churro, media manga, mangotero. Què tinc al puchero?", mentre col·loca la mà en una de les tres posicions establertes:


1. Churro: en la mà
2. Mediamanga: el colze
3. Mangotero: a l'espatlla

En aquest moment, l'equip que es troba a sota ha d'endevinar quina és la posició escollida. Si encerten, els equips intercanvien els papers; si fallen, l'equip que ha saltat repeteix el torn.

OBSERVACIONS:

Segons la zona geogràfica podem trobar petites variacions en les normes i fins i tot en la frase utilitzada.

NOM DEL JOC:	Cromos de picar
---------------------	------------------------

DURADA:	
15 minuts	
APRENENTATGE:	
Sociabilitat Creativitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+7 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Superfície plana	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
2-10 participants	

HISTÒRIA:

La popularització dels cromos va lligada a l'arribada de la impremta a color durant el segle XIX. En els seus inicis, s'utilitzaven retalls d'imatges que s'envernissaven per decorar i personalitzar objectes, fet que va despertar un gran interès pel col·leccionisme d'aquestes il·lustracions. Aquest fenomen es va intensificar quan algunes empreses van començar a produir làmines completes, ja envernissades i retallades, les quals incloïen tires de paper adhesives perquè es poguessin enganxar fàcilment. Les temàtiques més recurrents abraçaven des de la natura i el circ fins a escenes infantils, religioses o festivitats com el Nadal i Sant Valentí. No obstant això, l'auge definitiu dels anomenats "cromos de picar" va arribar de la mà de la indústria alimentària, especialment a través de les empreses de galetes i xocolates, que van començar a incloure'ls dins els seus productes com a reclam publicitari i manera de cridar l'atenció dels infants. Els infants jugaven a col·lacionar el nombre més gran de cromos possibles.

MATERIAL:

- Cromos de paper o cartó

NORMES:

Els jugadors col·locaven diversos cromos boca avall a terra. Tots els participants havien de posar-hi el mateix nombre de cromos i se sorteja l'ordre de joc que se seguiria. Per torns, cada jugador colpejava el terra amb la mà a prop dels cromos. L'objectiu era que, amb el cop d'aire, els cromos es giressin. La tècnica que s'utilitzava consistia a posar la mà buida (fent cassoleta) per produir aquest corrent d'aire. Els cromos que quedaven de cara amunt se'ls quedava el jugador que havia realitzat el cop, i tot seguit passava el torn al següent participant. El joc continuava fins que ja no quedaven més cromos a terra.

OBSERVACIONS:

Actualment, els cromos han evolucionat cap a nous materials, ja que ara són majoritàriament adhesius, dissenyats per ser enganxats a qualsevol superfície. Tanmateix, el joc tradicional de "picar" s'ha anat perdent amb el pas del temps; avui dia, només es manté la tradició de col·leccionar-los, tot i que aquesta pràctica ja no gaudeix de la mateixa popularitat que tenia antigament.

NOM DEL JOC:**Cursa de carretons**

"File:Sport. Mount Royal Field Day - Wheelbarrow Race Girls Under 12 Winners BAnQ P48S1P11082.jpg." *Wikimedia Commons*. 6 Mar 2025, 00:39 UTC.

<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Sport_Mount_Royal_Field_Day_-_Wheelbarrow_Race_Girls_Under_12_Wi_nners_BAnQ_P48S1P11082.jpg&oldid=1005918590

DURADA:

10 minuts

APRENTATGE:Motricitat
Afectivitat**EDAD RECOMENDADA:**

+7 anys

ESPAI RECOMANAT:

Exterior pla

NÚMERO DE PARTICIPANTS:

8- 30 participants

**HISTÒRIA:**

L'origen exacte de la cursa de carretons no es coneix amb certesa, ja que es tracta d'un joc molt senzill que no requereix cap material específic i que s'ha transmès oralment de generació en generació. Aquesta simplicitat ha dificultat documentar-ne l'aparició concreta.

Algunes teories relacionen el seu origen amb la invenció del carretó al voltant del segle I a la Xina, considerant que el joc podria haver sorgit com una imitació lúdica d'aquest objecte. Tot i això, no existeixen proves concloents que ho confirmin.

El que sí que es coneix és que durant el segle XX es va convertir en un joc molt popular en nombroses parts del món. A Espanya, especialment, era habitual trobar-lo en patis escolars, places i espais de lleure, consolidant-se com una activitat recreativa molt estesa.

MATERIAL:

- Cap

NORMES:

Per poder jugar, és necessari que el nombre de participants sigui parell, ja que els jugadors s'organitzen per parelles.

Dins de cada parella, una persona es col·loca amb les mans recolzades a terra, mentre que l'altra li subjecta els turmells, deixant-li les cames elevades i simulant la forma d'un carretó. La persona que sosté els turmells és qui ajuda a marcar el ritme i la direcció, de manera que ambdós participants han de coordinar-se per avançar correctament.

La cursa comença des d'una línia de sortida comuna i finalitza en una línia de meta prèviament establerta. L'objectiu és arribar-hi abans que la resta de parelles. Hi ha diferents variants del joc. En algunes, en arribar a la meta els participants intercanvien posicions i tornen al punt inicial; en d'altres, una mateixa persona realitza l'anada i la tornada, o bé es combina l'anada i la tornada amb l'intercanvi de rols.

Durant el recorregut, la persona que fa de carretó només pot desplaçar-se utilitzant les mans. No es permet recolzar altres parts del cos a terra. En cas de caiguda, els participants poden reincorporar-se i continuar la cursa.

La parella guanyadora serà aquella que completi correctament el recorregut establert en el menor temps possible o arribi en primera posició a la meta.

OBSERVACIONS:

És important buscar un lloc segur on no hi hagi objectes que puguin fer mal, ja que és un joc on pot haver-hi caigudes.

NOM DEL JOC:	Daus
---------------------	------

DURADA:	
15 minuts	
APRENTATGE:	
Sociabilitat Intel·ligència	
EDAD RECOMENDADA:	
+7 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Espai pla	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
2-10 participants	

HISTÒRIA:

L'origen dels daus és molt incert. Es creu que diverses civilitzacions, sense contacte entre elles, van crear objectes similars de manera independent i utilitzant materials diferents. S'han trobat daus en llocs tan diversos com l'antic Egipte, Grècia, Roma o l'antiga Pèrsia, i alguns dels exemplars més antics es remunten fins a aproximadament el 3000 aC.

Això indica que els daus són un dels instruments de joc més antics de la humanitat i que, des de fa milers d'anys, han estat vinculats a una gran varietat de jocs, tant d'atzar com d'estratègia.

En els seus orígens, sovint no tenien la forma cúbica actual. Es feien servir ossos d'animals, especialment els astràgals, un os petit situat al turmell. Aquests ossos, per la seva forma irregular, només podien reposar sobre determinades cares, fet que va donar lloc a les primeres formes de daus, amb quatre cares útils, i la resta eren marcades amb números o símbols.

Amb el temps, les civilitzacions antigues, com la grega i la romana, van perfeccionar aquests objectes fins a crear daus cúbics de sis cares. També es van desenvolupar daus amb més cares, com els de vint, utilitzats en determinats jocs o rituals.

MATERIAL:

- Cinc daus de pòquer
- Gobelet

NORMES:

S'utilitzen cinc daus de pòquer. Cada dau té sis cares amb formes diferents on aquestes se'ls atorga un valor de l'1 al 6.

- 7 punts negres: 1 punt
- 7 punts vermells: 2 punts
- J: 3 punts
- Q: 4 punts
- K: 5 punts
- Punt gran vermell (A): 6 punts


Els jugadors llancen els cinc daus amb el gobelet i han de sumar únicament els resultats d'una mateixa forma, triant el que més punts els proporioni.

Per exemple, si en la tirada apareixen tres formes iguals, se sumen aquests valors per a obtenir la puntuació de la ronda. Després es comparen els resultats entre els jugadors i gana qui tingui més punts. El joc es desenvolupa en diverses rondes, on cada ronda té un guanyador. Després de finalitzar les rondes acordades en un inici guanya qui hagi guanyat més rondes.

OBSERVACIONS:

Hi ha molts jocs exclusivament de daus, ja que hi ha moltes varietats de daus i de jocs, més estratègics o atzar.

NOM DEL JOC:	Dominó
---------------------	--------

DURADA:	
15 minuts	
APRENTATGE:	
Sociabilitat Intel·ligència	
EDAD RECOMENDADA:	
+7 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Indiferent	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
2-4 participants	

HISTÒRIA:

El primer document que demostra l'existència del dòmino es troba a la Xina, al segle VII. En aquella època, les peces estaven elaborades amb marfil i os, i el joc es basava en totes les combinacions possibles que es podien obtenir amb dos daus. Inicialment, s'utilitzava principalment per a apostes, tot i que amb el temps va evolucionar fins a convertir-se en un joc d'estratègia i entreteniment. La versió xinesa comptava amb 32 peces i es diferenciaven entre peces civils i militars. No va ser fins al segle XVIII quan el dòmino es va expandir a Europa, on va experimentar una gran transformació. Les distincions entre peces van desaparèixer i es van introduir les fitxes en blanc, fet que va donar lloc al dominó de 28 peces que coneixem actualment. Durant el segle XIX, el joc es va estendre per gran part d'Europa i es va popularitzar entre totes les classes socials, convertint-se en una activitat habitual en reunions i espais de lleure. Actualment, existeixen diverses modalitats, com el dòmino clàssic, el dominó de cinc puntes, el dominó tancat i el dominó amb robatori que és la variant que explicarem.

MATERIAL:

- 28 peces de dominó

NORMES:

Per començar la partida, totes les fitxes es col·loquen boca avall, de manera que no se'n puguin veure els números, i es barregen. Després, cada jugador n'agafa un nombre determinat segons els participants: habitualment, 7 fitxes si juguen dos jugadors, 6 si juguen tres i 5 si en juguen quatre. Les fitxes restants es deixen apartades i formen el munt del qual es podran robar fitxes durant la partida.

El joc comença quan un jugador col·loca una fitxa al centre de la taula. A partir d'aquí, els altres jugadors han d'anar col·locant les seves fitxes formant una cadena, fent coincidir sempre un dels extrems de la seva fitxa amb el mateix número d'un dels extrems oberts de la cadena. Quan una fitxa és doble, és a dir, té el mateix número als dos costats, es col·loca en perpendicular.

Els torns es van succeint entre tots els jugadors. Si un jugador no pot col·locar cap de les seves fitxes, ha de robar-ne una del munt. Si aquesta fitxa es pot jugar, la pot col·locar immediatament; si no, passa el torn al jugador següent.


La partida continua així fins que un jugador es queda sense fitxes, convertint-se en el guanyador, o bé fins que el joc queda bloquejat, és a dir, quan cap jugador pot col·locar més fitxes i ja no queden fitxes per robar.

OBSERVACIONS:

En l'actualitat trobem moltes versions del dominó en línia, on poden jugar les persones amb altres usuaris o contra màquines.

NOM DEL JOC:	“El burro”
---------------------	-------------------

File:StateLibQld 1 181515 Two boys playing leapfrog, 1910-1920.jpg. (2019, May 16). *Wikimedia Commons*. Retrieved May 11, 2026, from https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:StateLibQld_1_181515_Two_boys_playing_leapfrog,_1910-1920.jpg&oldid=350507126.

DURADA:	
15 minuts	
APRENTATGE:	
Motricitat Sociabilitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+10 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exterior	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
2- 20 participants	

HISTÒRIA:

No es coneix amb exactitud l'origen del joc del burro, tot i que es considera que podria tenir relació amb antics jocs de salts i resistència física. Es té constància que ja a l'antiga Roma existien pràctiques lúdiques similars des del segle II dC. Un dels més antics és l'ephedrismos, descrit per l'escriptor Pólux.

Més endavant, al segle XIX, apareix documentat un joc conegut com a "Caballo en reata". En aquest joc, els participants havien de saltar sobre altres jugadors, aspectes molt similars al joc del burro.

A Espanya, aquesta modalitat es va popularitzar especialment durant el segle XX, convertint-se en una activitat habitual en patis escolars, places i espais de joc. La seva difusió es va veure afavorida pel fet que no requeria cap material específic i permetia la participació de diversos jugadors alhora.

MATERIAL:

- Cap

NORMES:

El joc del burro permet participar un nombre ampli de jugadors, de manera que la seva organització pot variar segons els participants disponibles. Es pot jugar de manera individual, amb un únic burro, o bé formar diversos grups o equips perquè diferents persones participin simultàniament.

Un dels participants adopta la posició de burro, col·locant-se ajupit amb el cos inclinat cap endavant i les mans recolzades als genolls. La resta de participants, de manera successiva, han de córrer i saltar per sobre del company ajupit. Per fer-ho correctament, han d'obrir les cames i recolzar les mans sobre l'esquena del burro per impulsar-se i superar-lo sense perdre l'equilibri.

En algunes variants, diversos jugadors es col·loquen ajupits formant una fila i s'ha d'anar saltant d'un en un als companys, fet que incrementa la dificultat del salt.


Si algun participant no aconsegueix completar el salt correctament, perd l'equilibri o cau, acostuma a intercanviar el rol amb el jugador que estava fent de burro.

OBSERVACIONS:

Existeix també una variant coneguda com a poliquis i guerilla, que manté la mateixa dinàmica, però amb la particularitat que, durant el salt, el participant ha de tocar amb el peu el cul del company ajupit (poliquis). Si no ho aconsegueix, els rols s'intercanvien i passa a ocupar la posició de burro.

NOM DEL JOC:	El joc del mocador
---------------------	---------------------------

File:Children playing game with handkerchief on stick in school yard, Washington, D.C. LCCN2001703698.jpg. (2025, October 22). *Wikimedia Commons*. Retrieved May 11, 2026, from https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Children_playing_game_with_handkerchief_on_stick_in_school_yard,_Washington,_D.C._LCCN2001703698.jpg&oldid=1103336468.

DURADA:	
30 minuts	
APRENTATGE:	
Motricitat Sociabilitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+5 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exterior	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
6-30 participants	

HISTÒRIA:

El joc del mocador és un joc tradicional de transmissió oral, fet que dificulta conèixer-ne l'origen exacte. Tot i això, es considera que existeix des de fa molts anys i que ha anat transmetent de generació en generació.

Algunes teories relacionen el seu origen amb l'ús de banderes i mocadors que adquirien diferents significats segons el color, la posició o l'ús, especialment entre els segles XV i XVI, quan aquests elements tenien una gran importància. Els experts assenyalen que podria ser un joc que va néixer de voler capturar l'enemic. Altres hipòtesis apunten que podria estar vinculat a exercicis d'entrenament militar, ja que requereix rapidesa, agilitat i capacitat de reacció.

El que sí que es coneix és la seva presència documentada a Espanya des del segle XIX. Posteriorment, durant el segle XX, es va popularitzar àmpliament en escoles i espais de lleure, convertint-se en un dels jocs tradicionals més estesos.

MATERIAL:

- Mocador

NORMES:

En aquest joc, els participants es divideixen en dos equips amb el mateix nombre de jugadors sempre que sigui possible. Cada equip reparteix un número diferent a cadascun dels seus integrants. En cas que el nombre total de participants sigui imparell i un equip tingui un jugador menys, aquest haurà de repetir un dels números perquè tots els nombres tinguin correspondència als dos equips. Un cop organitzats, els equips se situen en dues zones oposades del camp, a la mateixa distància d'una persona col·locada al centre, que sosté un mocador. La persona situada al mig crida un dels números assignats, i els jugadors corresponents de cada equip han de sortir simultàniament per intentar agafar el mocador. L'objectiu és capturar-lo i tornar a la mateixa zona sense ser tocat pel rival. Si el jugador és atrapat abans d'arribar al seu camp, el punt és per a l'equip contrari. La partida continua repetint diverses rondes fins a assolir la puntuació establerta prèviament.

OBSERVACIONS:

Existeixen variants col·lectives que incrementen la dificultat i la coordinació entre els participants. En aquestes, es poden cridar diversos números alhora:

- Dos números: els participants surten fent el cavallet de manera conjunta.
- Tres números: es realitza la figura de la cadira de la reina, en què dues persones s'agafen de les mans i la tercera s'hi asseu.
- Quatre números: es formen dos cavallets i s'agafen de les mans.
- Cinc números: es duu a terme la figura del Superman, on dues parelles sostenen un cinquè participant estirat horitzontalment.

NOM DEL JOC:	Escacs
---------------------	--------

DURADA:	
30 minuts	
APRENTATGE:	
Intel·ligència Sociabilitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+7 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Indiferent	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
2 participants	

HISTÒRIA:

L'origen dels escacs es remunta a l'Índia al segle VI dC, on es coneixia com a chaturanga. Aquest joc representava l'exèrcit indi i inicialment comptava amb peces que simbolitzaven la infanteria, la cavalleria, els elefants i els carros de guerra.

Posteriorment, el joc va ser adoptat pels perses, que hi van introduir modificacions i el van anomenar shatranj. En aquest període, els escacs es van popularitzar entre els intel·lectuals i la noblesa gràcies al seu caràcter estratègic. També és en aquest context que apareix l'expressió "escac i mat", derivada del persa shah mat. Amb l'expansió de l'imperi islàmic al segle VII, el joc es va difondre per l'Orient Mitjà, el nord d'Àfrica i la península Ibèrica. Durant l'edat mitjana, els escacs es van estendre per Europa, especialment a través d'Espanya i Itàlia.

Entre els segles XV i XVI es van introduir canvis fonamentals que van donar lloc als escacs moderns, com el moviment ampliat de la dama i l'avanç de dues caselles dels peons en el primer moviment.

Finalment, al segle XX, els escacs es van popularitzar arreu del món i es van consolidar com un joc intel·lectual de gran prestigi, considerat també un esport mental.

MATERIAL:

- Tauler d'escacs
- 32 peces (16 per jugador, unes fosques i les altres clares)

NORMES:

Es tracta d'un joc per a dos jugadors que es desenvolupa sobre un tauler de 64 caselles (8x8), alternades en colors clars i foscos.

Cada jugador disposa de 16 peces, i cada tipus de peça té un moviment específic:

- 8 peons: avancen sempre cap endavant una casella, excepte en el seu primer moviment, en què poden avançar-ne dues. Capturen en diagonal. Quan arriben a l'última fila del tauler, es poden promocionar a qualsevol altra peça. Es col·loquen a la segona fila.
- 2 torres: es mouen en línia recta, horitzontalment o verticalment, tantes caselles com es vulgui. Es col·loquen als extrems de la primera fila.
- 2 cavalls: es mouen en forma de "L" (dues caselles en una direcció i una en perpendicular) i poden saltar per sobre d'altres peces. Es col·loquen al costat de les torres.
- 2 alfils: es desplacen en diagonal tantes caselles com es vulgui. Es col·loquen al costat dels cavalls.
- 1 dama: combina els moviments de la torre i de l'alfil (horitzontal, vertical i diagonal). Es col·loca al centre de la primera fila, a la casella del mateix color que la peça.
- 1 rei: es mou una sola casella en qualsevol direcció. Es col·loca al costat de la dama, a la casella de color oposat.

L'objectiu del joc és fer escac i mat al rei de l'adversari, és a dir, situar-lo en una posició en què no pugui evitar ser capturat.

Els jugadors alternen torns movent una peça. Si una peça es desplaça a una casella ocupada per una peça rival, aquesta és capturada i retirada del tauler.

OBSERVACIONS:

En l'actualitat, aquest joc s'ha convertit en un esport reconegut internacionalment, amb competicions i jugadors professionals.

En l'actualitat existeixen moltes versions en línia que permeten jugar a distància.

NOM DEL JOC:	Fet i amagar
---------------------	---------------------

File:"Hide and Seek" in the home yard.jpg. (2023, February 11). *Wikimedia Commons*. Retrieved May 11, 2026, from https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:%22Hide_and_Seek%22_in_the_home_yard.jpg&oldid=731788884.

DURADA:	
15 minuts	
APRENTATGE:	
Motricitat Sociabilitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+ 5 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exterior	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
4-20 participants	

HISTÒRIA:

L'origen exacte del joc de l'amagatall no es coneix amb certesa. Tot i això, una de les primeres referències escrites es troba a l'antiga Grècia, on l'escriptor Julius Pollux, al segle II, menciona un joc anomenat apodidraskinda, molt similar a l'amagatall actual.

Es considera que aquest joc s'ha transmès de generació en generació gràcies a la seva senzillesa i al fet que permet la participació d'un nombre ampli de jugadors sense necessitat de material específic.

A més, es tenen referències de jocs amb una dinàmica semblant en altres cultures antigues, com a la Xina i en diferents territoris del món, fet que fa pensar que podria haver sorgit de manera paral·lela en diversos llocs.

MATERIAL:

- Cap

NORMES:

Abans de començar, se sorteja quin participant serà l'encarregat de buscar la resta de jugadors.

Aquesta persona s'ha de col·locar en un punt prèviament acordat, habitualment de cara a una paret, i ha de comptar en veu alta fins al nombre establert per tots els participants. Durant aquest temps, la resta de jugadors aprofiten per amagar-se.

Un cop finalitzat el recompte, el jugador inicia la cerca dels seus companys.

Perquè un participant sigui considerat trobat, ha de ser localitzat i tocat pel jugador que busca.


La partida finalitza quan tots els participants han estat trobats. Habitualment, el primer jugador atrapat és qui passa a buscar en la ronda següent, començant així una nova partida.

OBSERVACIONS:

Hi ha una variant en què el lloc on el jugador ha comptat es converteix en un punt de salvació. En aquest cas, els participants amagats poden intentar arribar-hi abans de ser tocats per salvar-se.

NOM DEL JOC:	Gallina cega
---------------------	---------------------

File:La gallina ciega, julio de 1902.jpg. (2026, April 21). *Wikimedia Commons*. Retrieved May 11, 2026, from https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:La_gallina_ciega,_julio_de_1902.jpg&oldid=1201016379.

DURADA:	
15 minuts	
APRENENTATGE:	
Motricitat Sociabilitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+5 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exterior	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
5-20 participants	

HISTÒRIA:

L'origen de la gallina cega no es coneix amb exactitud, tot i que es tracta d'un joc tradicional molt antic i àmpliament estès per Europa. Es té constància que ja es practicava durant l'edat mitjana en diferents països, tot i que amb noms i petites variacions segons cada territori.

Una de les primeres referències documentades es troba a la França del segle XIV, amb un joc conegut com a Colin-Maillard, considerat molt semblant a l'actual gallina cega. El seu nom està relacionat amb una llegenda medieval sobre un guerrer que, després de perdre la visió en combat, va continuar lluitant guiant-se per la resta de sentits. Aquesta història guarda una clara relació simbòlica amb la dinàmica del joc, basada a privar un participant de la vista perquè intenti localitzar els altres.

Amb el pas del temps, el joc es va anar expandint per diferents països europeus, adoptant noms diversos i petites adaptacions en les seves normes. A partir del segle XVII, la seva pràctica es va estendre també cap a Amèrica, probablement a través dels processos de colonització.

MATERIAL:

- Un mocador o una peça de tela

NORMES:

Un dels participants és escollit per fer de gallina cega i se li tapen els ulls amb un mocador o una tela perquè no pugui veure.

La resta de jugadors es col·loquen al seu voltant i poden moure's lliurement dins de l'espai delimitat, intentant evitar ser atrapats.

La gallineta cega ha d'intentar capturar algun participant guiant-se únicament per l'oïda, els sons o el tacte. Quan aconsegueix atrapar algú, ha d'intentar identificar de qui es tracta tocant-lo.

Si encerta la identitat del jugador capturat, aquest passa a ser la nova gallineta cega. Si no l'encerta, el joc continua fins que aconsegueixi atrapar i reconèixer correctament un altre participant.

OBSERVACIONS:

Es pot jugar sense un mocador o una peça de tela fent confiança de què la gallina cega no obrirà els ulls.

NOM DEL JOC:	Gomes
---------------------	-------

DURADA:	
15 minuts	
APRENTATGE:	
Motricitat Creativitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+5 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exterior	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
3-6 participants	

HISTÒRIA:

L'origen del joc de la goma se situa a la regió dels Andes, a Bolívia, tot i que també va gaudir de molta popularitat en altres zones de l'Amèrica del Sud, com l'Argentina o l'Uruguai. La diferència més significativa respecte a la versió actual rau en els materials de fabricació. Antigament, s'utilitzaven tripes de llama per confeccionar la tira elàstica. Amb l'arribada dels colons espanyols, el joc es va introduir a Espanya, però no va ser fins al segle XX quan es va començar a estendre per altres països. La seva màxima popularitat es va assolir a mitjans del segle passat, consolidant-se com una activitat social de referència als patis i places.

MATERIAL:

- Goma elàstica, mínim de 4 metres

NORMES:

Per jugar-hi, es necessita una goma elàstica d'un mínim de 4 metres unida pels extrems formant un cercle. Dos jugadors es col·loquen un davant de l'altre subjectant la goma al voltant de les seves cames, normalment a l'altura dels turmells.

Un tercer jugador, com a mínim, ha de realitzar una sèrie de moviments saltant a dins, a fora o sobre la goma. Per completar la seqüència. Aquest són uns dels moviments que s'han de seguir.

- Trepitjar la goma amb un peu o amb tots dos.
- Saltar a l'interior de l'espai format per la goma.
- Passar un peu per sobre de la cinta elàstica.
- Enrotllar la goma al voltant de la cama i tornar a sortir.
- Saltar deixant un peu a dins i l'altre a fora.

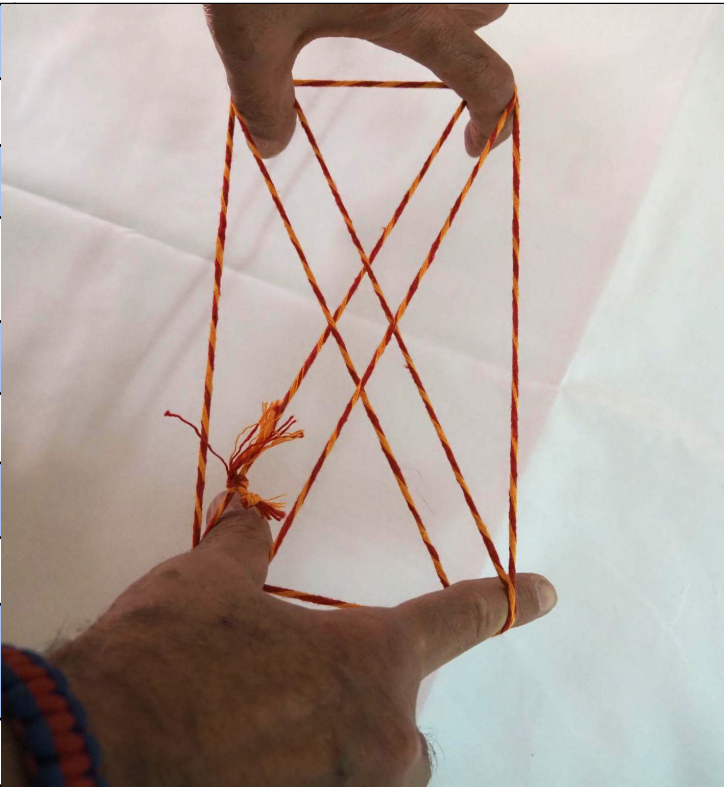
Aquestes seqüències s'han de realitzar en un ordre determinat. Si el jugador s'equivoca o trepitja la goma de manera incorrecta, perd el torn i passa al següent participant. A mesura que els jugadors completen la seqüència correctament, la goma es va pujant d'alçada per augmentar la dificultat: genolls, malucs o, fins i tot, més amunt, com axil·les o el cap.

També existeixen altres modalitats on es poden crear figures diferents, en les quals diversos jugadors van passant i generant noves formes més complexes que les anteriors.

OBSERVACIONS:

Fa uns anys les gomes eren de cautxú, en l'actualitat venen gomes ja preparades per aquest joc.

NOM DEL JOC:	Joc dels fils
---------------------	---------------

DURADA:	
15 minuts	
APRENTATGE:	
Motricitat Creativitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+5 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Indiferent	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
1-5 participants	

HISTÒRIA:

L'origen dels jocs de corda amb les mans, en què es formen figures amb un fil, és molt incert. Es tracta d'un joc molt antic del qual no es pot determinar amb exactitud el lloc d'origen. Tot i això, es creu que podria provenir de l'Extrem Orient. Hi ha evidències que aquest tipus de joc ja es practicava fa milers d'anys en diferents regions, com a zones de Sud-amèrica, així com en civilitzacions gregues i romanes, on era conegut amb el nom d'hamaca. Això indica que es va desenvolupar de manera independent en diferents regions.

Una de les característiques principals d'aquest joc és la seva senzillesa, ja que només cal una corda per jugar-hi. Això el feia molt accessible i popular, especialment entre infants, que podien jugar-hi tant de manera individual com en parella o en grup. També la seva transmissió es feia a través de l'observació d'altres persones, fet que feia que la transmissió es fes de generació en generació.

Cada cultura desenvolupava les seves pròpies figures, normes i significats. En alguns casos, el joc tenia una funció purament lúdica, mentre que en d'altres es convertia en una forma de competició per veure qui era capaç de crear figures més complexes o elaborades. També hi havia cultures que utilitzaven aquestes figures com a suport per explicar històries o mites.

MATERIAL:

- Una corda prima lligada pels extrems formant un cercle.

NORMES:

És un joc que es pot jugar de manera individual, en parelles o grups. La finalitat és la mateixa formar figures geomètriques o formes recognoscibles.


S'utilitza una corda curta unida pels extrems, formant un cercle. El jugador la col·loca entre els dits de les mans i, mitjançant diferents moviments, va creant figures geomètriques o formes recognoscibles. Si es jugava en parella o grups, en acabar una figura, la següent persona, a través de diversos moviments, va transformant la figura en una nova.

Les figures podien representar formes com a ponts, estrelles o xarxes, ponts, tissors, peixos... El joc consistia a aprendre i reproduir correctament les diferents seqüències de moviments per a formar aquestes figures.

OBSERVACIONS:

Existeixen moltes formes diferents que van seguint patrons que s'han de memoritzar per poder fer les figures.

NOM DEL JOC:	Joc dels "Xinos"
---------------------	------------------

DURADA:	
15 minuts	
APRENTATGE:	
EDAD RECOMENDADA:	
+7 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Indiferent	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
2-8 participants	

HISTÒRIA:

L'origen del Joc dels Xinesos s'atribueix a Felipe Valderón Triguero, un pastor de Berzianos del Real Camino, província de Lleó. Qui ho hauria inventat en 1787 com una forma senzilla d'entretenir-se durant les seves jornades de pasturatge. El joc va sorgir utilitzant petites pedres, conegudes com a "chinas", d'on prové el seu nom. Gràcies a la seva senzillesa i al fet que podia jugar-se amb objectes quotidians, es va estendre ràpidament per Espanya a través de la transhumància. Amb el temps, es va fer molt popular en bars i reunions, on s'utilitzava per a disputar rondes entre amics, ja que combina astúcia i càlcul mental. Actualment, la tradició continua viva gràcies al Campionat Nacional de Xinesos, organitzat des de 1987 per un besnet del seu creador, amb l'objectiu de mantenir aquest joc popular.

MATERIAL:

- Monedes o objectes petits (normalment tres per jugador)

NORMES:

Cada jugador disposa normalment de tres monedes. Tots els jugadors han de tenir el mateix nombre de monedes. Se sorteja qui comença el torn.

Tots els jugadors amaguen les monedes a la mà tancada, després per torns es diu un número que representa la quantitat total de monedes que creuen que hi haurà entre tots els jugadors. En aquest moment, els jugadors, segons el que deien els altres participants, podien aproximar la seva aposta. No es pot repetir cap número que un altre participant hagi apostat

Després, tots obren la mà per a mostrar quantes monedes tenien. Si un jugador ha encertat exactament el nombre total, gana la ronda. Els jugadors que encerten van quedant salvats fins que queda un últim participant, que és qui perd la partida

OBSERVACIONS:

Aquest joc, en l'època dels 50 va ser molt popular en bars, més que en places o carrers.

NOM DEL JOC:	La xarranca
---------------------	--------------------

File:Street party hopscotch.jpg. (2026, April 26). *Wikimedia Commons*. Retrieved May 11, 2026, from https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Street_party_hopscotch.jpg&oldid=1203682571.

DURADA:	
30 minuts	
APRENTATGE:	
Motricitat Sociabilitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+5 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exterior	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
3-10 participants	

HISTÒRIA:

L'origen exacte de la xarranca no es coneix amb certesa, ja que es tracta d'un joc present en nombrosos països i continents, fet que fa pensar que es tracta d'una pràctica molt antiga i àmpliament estesa. Tot i que no se'n pot determinar un únic lloc d'origen, sí que es té constància que ja es jugava a l'antiga Grècia i a l'imperi Romà.

A l'antiga Grècia rebia el nom d'Escolias, mentre que a Roma es coneixia com a Ordes. Això se sap principalment de restes arqueològiques on s'han trobat dibuixos gravats a terra amb formes semblants a les actuals xarranques, sovint situats prop de fòrums i espais públics, fet que fa pensar que era un joc popular. Algunes teories relacionen el seu origen amb un significat simbòlic vinculat al recorregut de l'ànima, ja que en moltes variants l'última casella rep noms com cel. La forma del tauler varia considerablement segons la zona geogràfica, amb diferents nombres de caselles i distribucions. A Espanya, una de les versions més habituals és la de deu caselles, on l'última rep el nom de cel.

Durant el segle XX, la xarranca es va consolidar com un dels jocs més populars als carrers, places i patis escolars, gràcies a la seva senzillesa i al fet que només requeria un espai dibuixat a terra.

MATERIAL:

- Un tauler dibuixat en el sòl amb guix, pedra o pals
- Una petita pedra o fitxa

NORMES:

Abans de començar, es dibuixa a terra el recorregut de la xarranca amb guix o amb un pal. La seva forma pot variar segons la zona o les preferències dels participants. Es dibuixen caselles amb una forma determinada, molts cops quadrada, i es numeren. En algunes versions hi ha caselles dobles, dibuixades unes al costat de l'altre, que permeten recolzar els dos peus.

L'objectiu del joc és completar tot el recorregut superant les caselles a peu coix sense trepitjar les línies i aconseguir situar el teix a totes les caselles.

Per començar, se sorteja quin jugador inicia la partida. Aquest llança un petit objecte, anomenat habitualment teix, alguna de les caselles. Tot seguit, ha de recórrer la xarranca saltant a peu coix, evitant trepitjar la casella on ha caigut l'objecte.


En arribar al final del recorregut, el jugador ha de tornar enrere i recollir el teix sense perdre l'equilibri, i trepitjar amb els dos peus, menys a les zones acordades, ni trepitjar cap línia. Si això succeeix passa el torn passa al participant següent.

El joc continua fins que un jugador aconsegueix completar correctament totes les caselles del recorregut.

OBSERVACIONS:

Hi ha més variants de la xarranca com que la persona que salta, no ha de recollir l'objecte. Sinó que el llança l'objecte a la primera casella i amb un peu ha d'anar xutant-lo de casella a casella per orde, sense trepitjar les línies mentre va al peu coix.

NOM DEL JOC:	Pala beli
---------------------	-----------

DURADA:	
30 minuts	
APRENTATGE:	
Motricitat Sociabilitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+7 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exterior	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
2-10 participants	
HISTÒRIA:	
<p>La història de la pala beli es creu que es remunta en l'antiga Grècia, ja que en retrats es pot veure aquest joc. És un joc que en tota Espanya va tenir molt èxit, i també se sap que en altres parts del món es jugava com al Nepal, en Llatinoamèrica o Àfrica. Depenent de les zones, les normes canvien. Trobant diferents variants inclús a Espanya. A Espanya, en els segles XIX i XX aquest joc va ser molt popular, però amb el temps va anar desapareixent.</p>	

MATERIAL:

- Una pala de fusta, generalment de forma quadrada
- Un beli, una petita peça de fusta amb els extrems arrodonits.

NORMES:

El joc consisteix a colpejar el beli amb una pala de fusta per tal d'impulsar-lo el més lluny possible; en el moment del llançament, s'havia de cridar: "Beli va!". Es tracta d'una activitat individual on un jugador bota i la resta espera el seu torn. Per començar, s'acorda un punt de llançament des d'on cada participant, per torns, intenta enviar el beli a la distància més gran. La mecànica consisteix a deixar el beli a terra i donar-li un cop sec en un dels laterals amb la pala; d'aquesta manera, l'objecte s'aixeca de l'aire i és llavors quan s'ha d'intentar colpejar amb força.

Un cop el beli aterra, el llançador proposa una estimació de les passes que hi ha des de la seva posició fins a l'objecte. Si la resta de jugadors estan d'acord amb la distància, es diu "Teus" i es valida la distancia sense necessitat de mesurar. En canvi, si hi ha desacord, es compten les passes: si el llançador no arriba a la xifra que havia dit, perd el torn; si encerta, torna a tirar i suma la nova distància a l'anterior. També es perd el torn automàticament si no s'aconsegueix colpejar el beli quan s'aixeca de terra.

Finalment, el jugador que aconsegueix enviar el beli més lluny es converteix en el guanyador de la ronda, i es disputen tantes rondes com s'hagi acordat a l'inici de la partida.

OBSERVACIONS:

En zones rurals, aquest mateix joc es jugava amb un pal de fusta estret com a pala, fent que el joc sigues més complex, ja que degut a la forma era més difícil colpejar el beli.

NOM DEL JOC:

Parxís

DURADA:

20-60 minuts

APRENTATGE:

Sociabilitat
Afectivitat

EDAD RECOMENDADA:

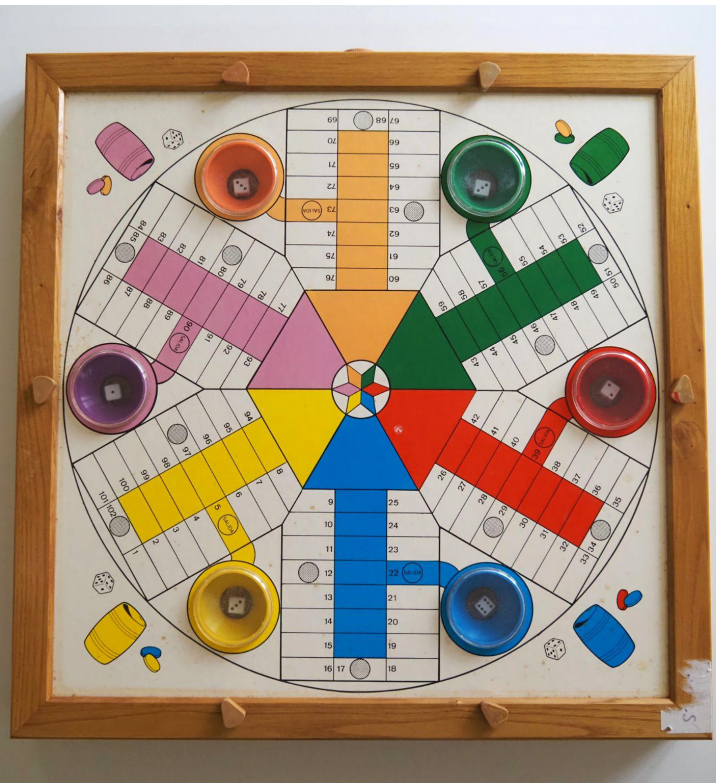
+7 anys

ESPAI RECOMANAT:

Indiferent

NÚMERO DE PARTICIPANTS:

2-6 participants



HISTÒRIA:

L'origen del parxís no es coneix amb exactitud, tot i que hi ha indicis que civilitzacions, com la dels maies, al segle VII, ja practicaven jocs similars. No obstant això, la seva expansió més reconeguda se situa a l'Índia del segle XVI, durant el regnat de l'emperador Akbar, gran aficionat a aquest joc, conegut aleshores com a chaupar o pachisi.

Aquest joc es va popularitzar entre el poble, que utilitzava teles en forma de creu per representar el tauler, pedres de diferents colors com a peces i petxines de caurí a manera de daus.

La gran difusió del parxís es va produir al segle XVIII a causa dels britànics, que, arran de la colonització de l'Índia, el van introduir a Europa. Ràpidament, es va convertir en un joc molt popular, tant entre la noblesa com entre el poble.

Més endavant, l'any 1867, als Estats Units, John Hamilton va registrar els drets del joc i en va iniciar la comercialització. Tot i que posteriorment els drets van passar per diverses mans, aquest fet va contribuir decisivament a la seva expansió i a la seva presència en moltes llars d'arreu del món.

MATERIAL:

- Tauler de parxís.
- 4 Fitxes de colors per jugador.
- 2 Daus

NORMES:

Hi ha dos tipus de tauler: un per a quatre jugadors i un altre per a sis. En el primer cas poden jugar de 2 a 4 jugadors, i en el segon, de 2 a 6, cadascun amb fitxes d'un color diferent.

El joc consisteix a recórrer el tauler des de la sortida fins a la meta amb les fitxes, movent-les segons el resultat dels daus. Els jugadors juguen per torns.

Les normes del parxís són:

- Per treure una fitxa de casa, cal obtenir un 5 al dau, ja sigui en un sol dau o en la suma dels dos.
- Els jugadors avancen les seves fitxes segons el número obtingut.
- Si un jugador treu dos números iguals (dobles), pot tornar a tirar.
- Si una fitxa cau en una casella ocupada per una fitxa rival, la captura i la retorna a casa.
- Hi ha caselles segures, marcades al tauler, on no es poden capturar fitxes.
- Si un mateix jugador té dues fitxes a la mateixa casella, es crea una barrera o bloqueig que impedeix el pas de les altres fitxes. Aquest bloqueig només es pot desfer quan el jugador obté dobles i obligatòriament mou una de les fitxes.
- Quan una fitxa completa el recorregut, entra a la meta.

L'objectiu del joc és portar totes les fitxes a la meta abans que la resta de jugadors.

OBSERVACIONS:

En l'actualitat existeixen moltes versions en línia que permeten jugar a distància.

NOM DEL JOC:	Saltar a la corda
---------------------	-------------------

DURADA:	
15 minuts	
APRENTATGE:	
Motricitat Creativitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+5 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exterior	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
1-10 participants	

HISTÒRIA:

El joc de la corda és una activitat tradicional molt estesa en nombrosos països i cultures. El seu origen es remunta a diversos segles enrere, quan ja s'utilitzaven cordes per a saltar com a forma d'exercici i entreteniment infantil. A Espanya va ser especialment popular durant el segle XX, quan els nens jugaven en patis escolars, places o carrers.

Antigament, les cordes podien fabricar-se de manera artesanal fent servir sogues o cordes gruixudes, encara que amb el temps van començar a emprar-se entenimentades més lleugeres. A més del salt individual, existien variants amb cordes llargues, on diversos jugadors participaven al mateix temps entrant i sortint mentre la corda estava en moviment.

MATERIAL:

- Corda

NORMES:

La corda pot jugar-se de diferents formes:

- Modalitat individual: Una persona sosté la corda pels dos extrems i la fa girar sobre el seu cap mentre salta cada vegada que la corda passa per sota dels seus peus. L'objectiu sol ser realitzar el major nombre de salts seguits sense fallar.
- Modalitat col·lectiva: Dos jugadors es col·loquen en els extrems d'una corda llarga i la fan girar. Un o diversos participants han d'entrar en el centre i saltar seguint el ritme. En algunes variants, els jugadors han d'entrar i sortir de la corda sense que aquesta es detingui i vagin passant els altres jugadors

Sovint el salt s'acompanya amb cançons tradicionals que ajuden a mantenir el ritme del joc. Algunes de les més conegudes són:

*“Al pasar la barca
me dijo el barquero:
las niñas bonitas
no pagan dinero.”*

Un altre cançó tradicional és:


*“El cocherito leré
me dijo anoche leré
que si quería leré
montar en coche leré.”*

Aquestes cançons es cantaven mentre se saltava i, en algunes ocasions, marcaven quan havia d'entrar o sortir un jugador.

OBSERVACIONS:

Les cançons es troben en castellà, ja que fa anys, al territori de Canyelles, els participants comentaven que era l'idioma més utilitzat.

NOM DEL JOC:	Tabes
---------------------	-------

DURADA:	
60 minuts	
APRENTATGE:	
EDAD RECOMENDADA:	
+8 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Superfície plana	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
2-10 participants	

HISTÒRIA:

El joc de les tabes té un origen molt antic. A la Grècia clàssica era conegut amb el nom d'astràgals i consistia a llançar i recollir petits ossos d'animals. Amb l'expansió de la cultura hel·lenística, aquest joc es va difondre per gran part del Mediterrani i va ser adoptat per diferents civilitzacions, com la romana, l'egípcia o fins i tot la xinesa.

Amb el pas del temps, cada regió va desenvolupar les seves pròpies variants i normes, encara que el principi bàsic del joc es va mantenir: llançar peces a l'aire i recollir-les seguint determinades regles. A Espanya va ser especialment popular en zones rurals i entre els nens, on es jugava amb ossos d'animals o amb peces fabricades posteriorment en altres materials.

MATERIAL:

- 6 tabes
- Una de les peces es denomina pita blanca, ja que es distingeix de la resta pel seu color.

NORMES:

Cada jugador participa de manera individual.

La partida comença quan un dels jugadors llança sis tabes sobre una superfície plana. Cadascuna caurà en una posició distinta. Entre elles es troba la pita blanca, una taba que es distingeix pel seu color i que serà utilitzada durant tota la partida.

El jugador ha de triar una mà per a jugar i només podrà fer servir aquesta mà durant tota la partida. Si fa servir l'altra mà, el torn es considera nul i passa al següent jugador.

L'objectiu del joc consisteix a col·locar totes les tabes en quatre posicions diferents, llançant la pita blanca a l'aire en cada moviment i evitant que caigui a terra.

Les posicions de les tabes són

- Clots: superfície allargada de la taba que presenta un petit forat en el centre.
- Budell: cara oposada als clots, completament llisa.
- Carner: una de les superfícies més petites que presenta un petit buit en forma de "S".
- Llis: cara oposada al carner, totalment plana.

Quan totes les tabes es troben en la mateixa posició, es passa a la següent, tornat a llençar totes les tabes al terra i es torna a ficar-les en alguna de les posicions. Per recollir les tabes, sempre s'ha de llançar la pita blanca a l'aire i recol·locant les tabes amb la mateixa mà abans de tornar a atrapar la pita.

No hi ha un nombre màxim de llançaments per jugador per poder aconseguir totes les posicions, llevat que abans d'iniciar la partida s'hagi establert entre tots els participants.


Si aconsegueix completar aquestes quatre fases, l'últim pas consisteix a recollir totes les tabes. Per a això ha de llançar la pita blanca a l'aire, recollir una taba i tornar a atrapar la pita abans que caigui. Cada taba recollida es guarda a la mà contrària (la que no s'utilitza per a jugar).

Durant aquesta fase tampoc es pot fer servir l'altra mà per a recollir les tabes ni deixar caure cap peça. Si alguna d'aquestes normes s'incompleix, el torn passa al següent jugador.

OBSERVACIONS:

Tradicionalment, eren ossos d'animals, especialment de xai o vedella. Actualment, també existeixen tabes fabricades en plàstic.

NOM DEL JOC:	Xiva, peu bo, tute i gua
---------------------	--------------------------

DURADA:	
30 minuts	
APRENTATGE:	
Motricitat Sociabilitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+7 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Superfície plana	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	2-8 participants
2-8 participants	

HISTÒRIA:

El joc de les bales té una tradició molt antiga, amb més de dos mil anys d'història. Se sap que civilitzacions com l'egípcia, la romana i la grega ja utilitzaven petits objectes esfèrics per a jugar. Durant l'edat mitjana, el joc va continuar evolucionant i perfeccionant-se. A Alemanya, per exemple, aquestes peces rebien el nom de Kugeln i solien fabricar-se amb fang o pedra. No obstant això, la seva major expansió es va produir en el segle XIX amb la revolució industrial. Gràcies als nous mètodes de fabricació, va ser possible produir bales en grans quantitats, primer d'argila i posteriorment de vidre. Això va permetre que anessin més econòmiques i accessibles, afavorint la seva difusió entre nens i joves de tot el món. Existeixen diverses maneres de jugar a les bales, entre elles: el joc del clot, el del cercle, les bales de tir i les carreres de bales. En aquesta fitxa s'explicarà una variant del joc del clot coneguda com a Xiva, Peu bo, Tute i gua.

MATERIAL:

- Bales
- Superfície plana on s'estableix un clot, pot ser un forat al terra o un cercle dibuixat

NORMES:

Abans de començar la partida, tots els jugadors han de disposar del mateix nombre de bales. Entre tots els jugadors s'acorda la quantitat de torns que farà cada jugador.

El joc es desenvolupa sobre una superfície plana on s'estableix un clot, que pot ser un petit forat en el sòl o un cercle dibuixat.

Les bales es col·loquen en la zona de joc i un dels jugadors inicia la partida llançant la seva bala amb l'objectiu de copejar la bala de l'adversari quatre vegades consecutives, seguint un ordre concret:

1. Xiva: en el primer llançament el jugador ha de copejar la bala de l'adversari.
2. Peu bo: en el segon llançament ha de tornar a copejar la mateixa bala, situant totes dues bales a una distància major a la longitud d'un peu. Si la distància és inferior i no entra el peu, el llançament no es considera vàlid.
3. Tute: en aquest llançament el jugador ha de copejar la bala de l'adversari.
4. Gua: en el quart llançament la bala de l'adversari ha d'entrar en el forat

Si el jugador aconsegueix completar correctament les quatre accions, gana la bala de l'adversari i el torn passa al següent jugador. En cas contrari, el torn passa al següent jugador.

OBSERVACIONS:

Tradicionalment existeixen dos tipus de bales:

- Pitxi: Bales petites de pedra.
- Bola: Bales de fang, una mica més grans.

Generalment s'apostaven les de fang, ja que tenien menor valor

Actualment trobem de cristall



JOCS D'ABANS

Jocs individuals

Marta Crucera Barrero

Col·laboració amb SAÓ

NOM DEL JOC:	Escubidú
---------------------	-----------------

File:Dale's lanyard 1.jpg. (2024, June 13). *Wikimedia Commons*. Retrieved May 11, 2026, from https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Dale%27s_lanyard_1.jpg&oldid=883519911.

DURADA:	
45 minuts	
APRENTATGE:	
Motricitat Creativitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+5 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Indiferent	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
1 participant	

HISTÒRIA:

L'elaboració de polseres i complements manuals existeix des de fa molts anys en diferents cultures. Tot i això, l'escubidú, tal com es coneix actualment, es va originar a França durant la dècada de 1950, arran de la creació de fils plàstics de colors que permetien elaborar polseres, clauers i altres accessoris decoratius. Inicialment, es va popularitzar sobretot en l'àmbit familiar com una activitat d'oci que permetia compartir temps i crear petits objectes per regalar a familiars i amics, convertint-se sovint en un detall d'afecte o amistat. Amb el pas del temps, aquesta pràctica es va expandir per la resta d'Europa i altres països, fins a convertir-se en una activitat molt habitual en escoles i espais de lleure. Actualment, l'escubidú continua sent una manualitat popular pel seu caràcter creatiu, econòmic i accessible.

MATERIAL:

- Fils de plàstic de colors (escubidú)

NORMES:

Els jugadors utilitzen diversos fils de plàstic de colors distints i els entrellacen seguint diferents patrons. A partir d'una base inicial, els fils es van creuant de manera repetitiva per a crear una trena.

Depenent de la tècnica usada, es poden formar figures quadrades, rodones o planes, i afegir més fils per a crear dissenys més complexos.

A través de la transmissió de noves tècniques, es pot aprendre diferents formes de trenat i crear noves figures. També se li pot afegir un fil de metall en el mitjà dels fils per a després modelar-lo i crear figures més rígides i amb formes creatives.

OBSERVACIONS:

Avui dia, l'escubidú continua sent una activitat popular, especialment en espais de lleure i centres educatius, on es promouen espais creatius que afavoreixen l'elaboració d'aquestes manualitats.

NOM DEL JOC:	Estels
---------------------	---------------

DURADA:	
15 minuts	
APRENENTATGE:	
Intel·ligència Motricitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+5 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exterior	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
1 participant	

HISTÒRIA:

L'origen dels estels se situa a la Xina fa més de dos mil anys. Segons una llegenda, un home anomenat Mo Di va observar un falcó volant sense moure aparentment les ales i va voler reproduir aquell moviment mitjançant la creació d'un estel. Es diu que va trigar més de tres anys a construir-ne el primer prototip i que, un cop finalitzat, aquest va aconseguir volar durant diversos dies. Amb el pas del temps, aquest primer model es va anar perfeccionant amb la incorporació de materials més lleugers, com estructures de bambú, que facilitaven l'enlairament i milloraven la seva estabilitat en l'aire.

L'ús dels estels també va evolucionar. Durant la dinastia Han, al voltant de l'any 202 aC, s'utilitzaven amb finalitats militars, ja que servien per sobrevolar les línies enemigues, distreure l'adversari, mesurar distàncies o enviar senyals de comunicació i ajuda.

Posteriorment, els estels van arribar a Europa gràcies als viatges de Marco Polo després de la seva estada a la Xina, fet que va contribuir a la seva difusió inicial, especialment a Itàlia. Tot i això, la seva expansió i popularització al continent europeu no es va consolidar fins a finals del segle XVI.

MATERIAL:

- Canyes o bambú per a construir l'estructura.
- Corda per a unir les peces.
- Paper o tela per a cobrir l'estructura.
- Fil llarg per a controlar l'estel.

NORMES:

L'objectiu del joc consisteix a fer volar l'estel aprofitant la força del vent. Per a això se subjecta la corda mentre l'estel s'eleva en l'aire. Els jugadors han de controlar la tensió de la corda per a mantenir-la en vol durant el major temps possible.

En algunes ocasions es disputaven competicions per a veure quin estel volava més alt o romania més temps en l'aire.

Fer un estel de manera artesanal resulta senzill i amb material que podem trobar amb facilitat. L'estructura sol construir-se col·locant dues o tres canyes (lleugeres) en forma de creu o estrella, que primer es lliguen les puntes amb cordes i posteriorment es cobreixen amb paper o tela. Després s'afegeixen els tirants, que ajuden a mantenir l'equilibri de l'estel en l'aire, s'han de col·locar cap avall perquè l'estel voli millor i estan en la part posterior de l'estructura. Finalment, s'ajunten el tirants, col·locant una corda llarga, que serà la que permetrà controlar l'estel.

OBSERVACIONS:

S'han arribat a utilitzar estels en l'antiguitat per mesurar paràmetres meteorològics o també amb caràcter científic. Com Benjamin Franklin, qui va voler demostrar la naturalesa elèctrica dels llamps a través de lligar una clau metàl·lica a un estel.

NOM DEL JOC:	Güiro
---------------------	-------

DURADA:	
15 minuts	
APRENTATGE:	
Creativitat Sociabilitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+5 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Indiferent	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
1 participant	

HISTÒRIA:

L'origen del güiro és incert; algunes teories apunten a un llegat africà, mentre que d'altres suggereixen arrels sud-americanes. No obstant això, la versió més estesa actualment s'atribueix al poble indígena Taíno. Antigament, s'utilitzava en festivitats per acompanyar la música tradicional, però no va ser fins als segles XIX i XX quan la seva popularitat es va disparar, expandint-se per tot el món.

MATERIAL:

- 2 Fustes
- Xapes metàl·liques
- Claus

NORMES:

El so del güiro s'obté mitjançant la fricció. La tècnica per utilitzar l'instrument és, mentre una de les peces de l'instrument se sosté amb una mà en una posició fixa, l'altra llisca sobre les seves ranures, generant així la seva sonoritat rítmica característica. Aquest rascat, en combinació amb el so que generen les xapes, crea una musicalitat única que l'ha convertit en un element popular en festivitats i celebracions populars. En l'actualitat, la seva presència és especialment destacada durant el període nadalenc, on s'utilitza de manera recurrent per acompanyar el ritme de les nades. Moltes vegades les nades també són acompanyades d'altres instruments que combinen diferents sons.

OBSERVACIONS:

El güiro es pot fer de moltes maneres, ja que és un instrument on la fricció és el que destaca. Aleshores hi ha güiros que són de plàstic amb diferents formes o també podem trobar de vidre.

NOM DEL JOC:	Hula-hoop
---------------------	-----------

DURADA:	
15 minuts	
APRENENTATGE:	
Motricitat Creativitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+5 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exterior	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
1 participant	

HISTÒRIA:

L'origen de l'hula-hoop no es pot determinar amb precisió, atesa la seva naturalesa simple i universal com a objecte circular. Diverses evidències indiquen que ja a l'antic Egipte es fabricaven rutils amb branques de parra seques que es feien girar amb el cos. Pràctiques similars es documenten també a la Grècia Antiga i a l'Imperi Romà, on aquests objectes eren utilitzats tant amb finalitats lúdiques com físiques.

Durant els processos de colonització europea, especialment per part d'Espanya als segles XVI, es van observar pràctiques similars en diversos pobles d'Amèrica, on es construïen rutils amb materials locals com la canya de sucre.

Paral·lelament, a Anglaterra, ja des del segle XIV, es documenta l'ús d'anells de fusta i metall que es feien girar al voltant de la cintura, braços o altres parts del cos. Aquesta distribució geogràfica àmplia suggereix un desenvolupament independent en diferents cultures, afavorit per la simplicitat estructural de l'objecte.

Tanmateix, l'hula-hoop modern, fabricat en plàstic i amb una producció estandarditzada, es va popularitzar als Estats Units l'any 1958 gràcies a Arthur Melin i Richard Knerr, cofundadors de l'empresa Wham-O. Tot i això, s'ha suggerit que es van inspirar en pràctiques observades prèviament per Alexander Magoon. Es van vendre milions d'unitats en pocs mesos, consolidant-se com un element popular contemporani.

MATERIAL:

- Hula-hoop


NORMES:

El jugador col·loca el cercol al voltant de la cintura i ha de fer-lo girar mitjançant moviments de cintura, evitant que caigui a terra. Per a persones amb més practica també es poden incloure altres parts del cos, com a braços, coll o cames, i aquestes deuen continuar rodant amb els moviments del cos. Fins i tot es pot llançar el cercol cap amunt i procurar que no caigui i que continuï girant. En algunes variants s'organitzaven competicions per a veure qui aconseguia mantenir el cercol girant durant més temps.

OBSERVACIONS:

Existeixen disciplines de l'hula-hoop on ensenyen a fer moviments complexos i coordinats.

NOM DEL JOC:	Io-Io
---------------------	-------

DURADA:	
15 minuts	
APRENTATGE:	
Motricitat Creativitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+7 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exterior	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
1 participant	

HISTÒRIA:

La història del io-io no presenta un origen del tot clar, ja que diferents historiadors situen la seva aparició en llocs diversos, com la China, Filipines o l'antiga Grècia. Tot i aquesta incertesa, sí que es disposa de proves de la seva existència a l'antiga Grècia, com una ceràmica datada cap al 400 aC on apareix representada una dona sostenint un objecte similar a un io-io.

Es considera que diverses cultures van desenvolupar aquest objecte de manera independent i que podia tenir funcions diferents segons el context. A Grècia, per exemple, es creu que podia formar part d'ofrenes religioses, mentre que a les Filipines existeixen teories que apunten a un possible ús relacionat amb la caça, tot i que aquesta hipòtesi no està plenament demostrada.

Va ser a partir del segle XVI, amb la presència espanyola a les Filipines, quan aquest objecte hauria arribat a Europa i es va començar a difondre progressivament. Durant els segles XVIII i XIX, el seu ús es va associar principalment a les classes benestants, ja que alguns exemplars es fabricaven amb materials ornamentats i apareixen representats en retrats de l'època.

Posteriorment, es va popularitzar entre totes les classes socials, especialment a partir de la dècada de 1920 gràcies a Donald Duncan, qui en va modernitzar el disseny, en va reduir la mida i en va impulsar la fabricació industrial. Aquest fet va convertir el io-io en el joc popular que es coneix actualment, mantenint-se fins avui com un element lúdic present arreu del món.

MATERIAL:

- io-io

NORMES:

El io-io és un joc que no té unes normes estrictes, ja que permet jugar de manera força lliure i creativa. Tot i això, existeixen unes pautes bàsiques per aprendre'n el funcionament.

Primer de tot, cal col·locar el llaç del fil en un dels dits de la mà, normalment al dit del mig, assegurant-se que quedi ben subjecte. Després, el jugador s'ha de situar dret i amb una postura ferma.

Per començar, es deixa caure el io-io cap a terra amb un moviment controlat del canell. Quan arriba al final del fil, cal fer un petit cop de canell cap amunt perquè el io-io torni a pujar fins a la mà.

L'objectiu bàsic és repetir aquest moviment de manera continuada, evitant que el fil s'enredi o que el io-io perdi el gir i s'aturi.

Per als jugadors amb més experiència, existeixen molts trucs i figures més avançades. En aquests, l'objectiu és mantenir el io-io girant mentre, mitjançant diferents moviments del fil i de les mans, es creen formes i combinacions més complexes.

OBSERVACIONS:

Avui dia el io-io compta amb competicions on guanya qui realitza la major quantitat de figures complexes, i també és introduït en alguns espectacles artístics.

NOM DEL JOC:	Ninots i nines
---------------------	----------------

DURADA:	
30 minuts	
APRENTATGE:	
Creativitat Sociabilitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+3 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Indiferent	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
1-10 participant	

HISTÒRIA:

L'origen dels ninots i les nines és molt antic i es remunta a més de 2.000 o fins i tot 3.000 anys enrere. S'han trobat restes arqueològiques en antigues civilitzacions com la China, l'antic Egipte, Grècia i Itàlia, fet que fa pensar que es tractava d'una pràctica molt estesa en diferents parts del món.

Aquests primers ninots i nines es fabricaven artesanalment amb materials naturals com pedra, argila, fusta o ivori. En molts casos, anaven acompanyats de complements com peces de roba, petits llits o estructures semblants a cases, cosa que demostra que ja s'utilitzaven per recrear escenes de la vida quotidiana, d'una manera molt similar a l'actual.

Amb el pas del temps, els ninots i les nines van evolucionar tant en els materials com en el nivell de realisme. Entre els segles XVI i XVIII es van començar a fabricar models més elaborats, tot i que acostumaven a estar reservats a classes socials més benestants pel seu elevat cost.

No va ser fins a finals del segle XIX i sobretot durant el segle XX que la incorporació de nous materials, com el plàstic, en va abaratir la producció i en va facilitar l'accés a un públic molt més ampli. A partir d'aquí, els ninots i les nines van començar a adoptar formes cada vegada més realistes, semblants a les que es coneixen avui dia.

Tot i aquesta evolució, la seva funció principal s'ha mantingut al llarg del temps: recrear situacions, històries i escenes inspirades en la vida quotidiana.

- Ninots o nines
- Roba o accessoris (opcional)
- Mobiliari (opcional)

NORMES:

El joc amb ninots i nines no presenta unes normes fixes ni estrictes, ja que es basa principalment en la imaginació, la creativitat i la capacitat de crear històries.

Es pot jugar individualment, inventant situacions i escenes amb un o diversos ninots i nines, o bé de manera col·lectiva, compartint una mateixa història entre diferents participants.

Cada jugador o jugadora pot atribuir diferents rols als ninots i a les nines, recreant situacions quotidianes, moments imaginaris o aventures inventades. La dinàmica del joc depèn completament de la creativitat dels participants.

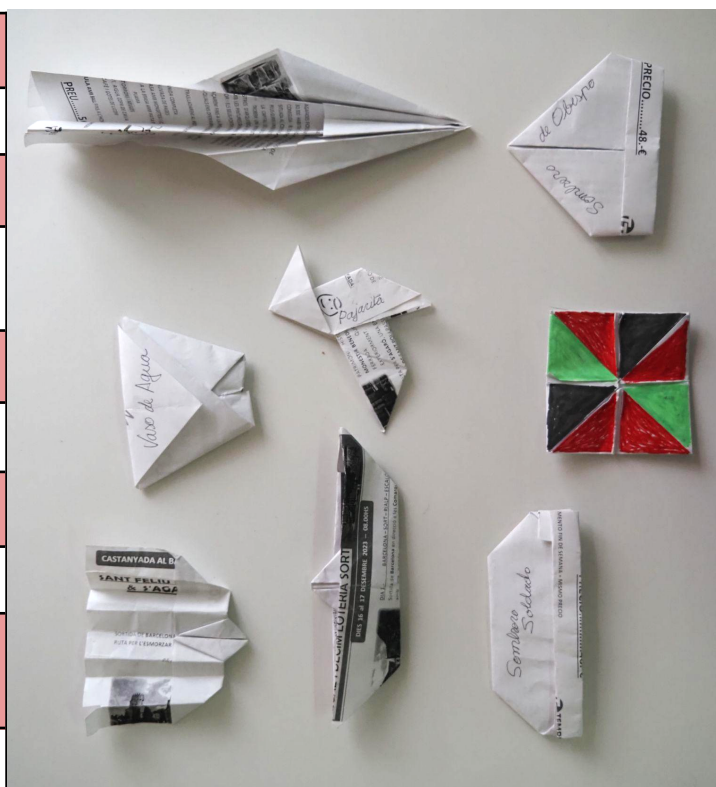
Actualment, existeixen nombrosos accessoris que complementen aquest tipus de joc, com roba, mobiliari, vehicles, cases o altres elements decoratius que permeten enriquir l'univers imaginari i ampliar les possibilitats narratives.

OBSERVACIONS:

En l'actualitat ja no només és una joguina, ja que alguns ninots i nines s'han tornat peces de col·lecció, amb un valor econòmic molt elevat.

NOM DEL JOC:	Papiroflèxia
---------------------	---------------------

DURADA:
15 minuts
APRENTATGE:
Creativitat Motricitat
EDAD RECOMENDADA:
+7 anys
ESPAI RECOMANAT:
Indiferent
NÚMERO DE PARTICIPANTS:
1 participant



HISTÒRIA:

La papiroflèxia, coneguda al Japó com a origami, és l'art de crear figures doblegant paper sense utilitzar tisores ni cola. La paraula origami prové del japonès: ori significa "doblegar" i kami, "paper". De manera similar, el terme papiroflèxia procedeix de "paper" (paper) i "flexia" (doblegar).

Es creu que el seu origen es troba a la Xina, entre els segles I i II d. C., poc després de la invenció del paper. Més tard, en el segle VI, aquesta pràctica va arribar al Japó, on va adquirir una gran importància cultural. En els seus inicis, era una activitat reservada a la noblesa a causa de l'elevat cost del paper.

A partir de 1603, quan la producció de paper al Japó es va abaratir, l'origami va començar a estendre's entre la resta de la població i va passar a convertir-se en una pràctica popular.

També es va desenvolupar en alguns països àrabs des del segle VIII, possiblement gràcies a coneixements transmesos per presoners procedents de la Xina. No obstant això, no va ser fins al segle XIII quan va arribar a Europa, probablement a través de la Ruta de la Seda.

La seva expansió internacional es va produir especialment després de l'Exposició Universal de París de 1878, on el Japó va donar a conèixer molts elements de la seva cultura al món. A més, el primer llibre dedicat a l'origami va ser publicat al Japó en 1855, la qual cosa va contribuir a difondre i conservar aquesta tradició.

MATERIAL:

- Fulls de paper, normalment de colors
- Regla (opcional)
- Llapis (opcional)

NORMES:

L'activitat consisteix a doblegar un full de paper seguint una sèrie de passos per a obtenir una figura determinada. Cada figura requereix una seqüència concreta de plecs.

Entre les figures més comunes que realitzaven els nens es troben:


- Barret de soldat
- Vaixell de paper
- Avió
- Got de paper
- Menjaclosques
- Ocellets

L'objectiu del joc o activitat és aprendre les diferents formes de plegat i aconseguir crear correctament les figures.

OBSERVACIONS:

Hi ha guies on expliquen els passos a seguir per fer figures. Hi podem trobar figures senzilles a molt més complexes.

NOM DEL JOC:	Patinet dempeus
---------------------	-----------------

DURADA:	
Indefinida	
APRENTATGE:	
Motricitat Afectivitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+5 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exteriors	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
1 participant	

HISTÒRIA:

El patinet tradicional va ser una joguina molt popular entre els nens durant gran part del segle XX. En molts casos no es comprava en botigues, sinó que era fabricat de manera artesanal, amb materials reciclats o fàcils de trobar, com a taules de fusta, caragols o coixinets obtinguts de tallers mecànics. Hi havia diferents tipus de patinets casolans, entre els quals destacaven dues variants principals. El patinet dempeus, utilitzat principalment com a mitjà de transport o per a desplaçar-se, i el patinet de baixada, dissenyat per a descendir pendents.

MATERIAL:

- Caragols d'armella que permetien el gir de la part davantera.
- Una taula superior que servia com a base per a subjectar el manillar.
- Reforç inferior de fusta per a suportar el pes de l'usuari.
- Dos o més coixinets que actuaven com a rodes.
- Petites peces de fusta que subjectaven els coixinets i permetien el desplaçament.

NORMES:

El patinet no tenia unes normes estrictes, com altres jocs tradicionals, ja que el seu ús era principalment recreatiu. Els nens ho utilitzaven principalment per a desplaçar-se o descendir per carrers amb pendents. En algunes ocasions s'organitzaven carreres entre diversos participants, on l'objectiu era arribar primer a una meta establerta. En altres variants es realitzaven recorreguts amb obstacles o es competia per mantenir el control del patinet durant més temps.

OBSERVACIONS:

També existia una versió asseguda, en la qual el jugador es desplaçava assegut sobre una fusta.

NOM DEL JOC:	Pistoles de fusta
---------------------	-------------------

DURADA:	
15 minuts	
APRENTATGE:	
Motricitat Creativitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+12 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exterior	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
1- 10 participant	

HISTÒRIA:

L'origen exacte de les pistoles de fusta no es coneix amb certesa. Tot i això, des de fa molts segles han existit jocs tradicionals i populars relacionats amb la representació simbòlica de batalles o situacions de guerra, fet que fa pensar que objectes similars podrien haver existit de manera rudimentària en èpoques anteriors.

La versió artesanal que explicarem, però, està estretament vinculada a la invenció de la pinça de roba moderna l'any 1853.

Durant el segle XX van adquirir una gran popularitat, especialment perquè molts jocs i joguines d'aquella època eren elaborats artesanalment pels mateixos infants o amb l'ajuda de les famílies, utilitzant materials senzills que es tenien a casa. La pinça de roba de fusta, econòmica i fàcilment reutilitzable, es va convertir així en un material ideal per construir aquestes petites pistoles. La seva popularitat es va estendre entre nens i nenes gràcies a la seva senzillesa de fabricació i al fet que permetien crear un objecte de joc funcional amb molt pocs recursos.

Actualment, aquest tipus de pistola artesanal ha anat desapareixent.

MATERIAL:

- 2 Peça de fusta allargada, i una més curta
- Pinces de la roba
- Goma elàstica
- Paper doblegat.
- Claus o cola
- Filferro (opcional, és per donar més pes al paper)

NORMES:

Una de les versions consistia a construir una pistola amb dues peces de fusta en forma de T. En un dels extrems es col·locava una pinça de tendir la roba que servia per a subjectar el projectil. En l'altre extrem es lligava una goma elàstica. En aquest extrem es col·locava un clau petit perquè se subjectés la goma.

El projectil solia ser un paper doblegat, al qual a vegades se li afegia un petit filferro per a donar-li més pes. La goma es col·locava al voltant del paper i se subjectava amb la pinça. Per a disparar, s'obria la pinça i la goma impulsava el paper cap endavant.


Aquesta joguina la seva utilitzava de manera individual, per a disparar objectes, o amb més persones on es competia per a veure qui derrocava més objectes, com a llaunes. També es feien representacions de batalles entre grups on es disparaven amb aquesta pistola.

OBSERVACIONS:

Una altra variant es construïa amb dues pinces d'estendre. Primer, es desmuntava una de les pinces, separant-la en les seves tres parts: la molla (que s'havia de mantenir intacta) i les dues peces de fusta.

A continuació, a l'altra pinça, es col·locava la part més estreta d'una de les peces de fusta desmuntades, assegurant-la fermament amb la molla. L'altra peça de fusta es posicionava entre les dues parts de la pinça, que actuaria com a projectil. En obrir la pinça, el projectil sortia disparat.

NOM DEL JOC:	Rutlla
---------------------	--------

DURADA:	
Indefinida	
APRENTATGE:	
Motricitat Sociabilitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+5 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exterior	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
1 participant	

HISTÒRIA:

El joc de la rutlla o cèrcol és molt antic i ja era conegut a la Grècia clàssica. Consisteix a fer rodar un cèrcol pel sòl ajudant-se d'una vareta o guia. Va ser especialment popular durant els segles XIX i XX com a joc infantil en carrers i places.

A la ciutat de Barcelona existeix un exemple de la importància cultural d'aquest joc. En el barri del Guinardó es troba la Plaça del Nen de la Rutlla, on en 1961 es va instal·lar una escultura que representa a un nen jugant amb aquest cèrcol.

MATERIAL:

- Un cercol metàl·lic (rutlla).
- Un bastó o guia metàl·lica, generalment amb un extrem en forma de ganxo per a controlar millor el cercol.

NORMES:

La major part de les vegades es jugava de manera individual, l'objectiu del joc és mantenir el cercol en moviment, sense que caigui a terra, fent-ho rodar mitjançant l'ajuda d'un bastó o guia.

També podien participar diversos jugadors sense un número màxim, i es podien organitzar diferents variants, com, carreres entre jugadors, competències per a veure qui manté el cercol rodant durant més temps, recorreguts amb obstacles.

OBSERVACIONS:

Tradicionalment, molts nens aconseguien el cercol en ferralleria o el fabricaven reutilitzant els cercols metàl·lics de les botes de vi.

NOM DEL JOC:	Tirador (tirachinas)
---------------------	----------------------

DURADA:	
15 minuts	
APRENENTATGE:	
Motricitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+12 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exterior	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
1- 10 participant	

HISTÒRIA:

La història del tirador no presenta un origen concret, tot i que el seu funcionament està estretament relacionat amb eines de llançament utilitzades per antigues civilitzacions des de fa milers d'anys, especialment amb finalitats de caça i supervivència. Amb el pas del temps, aquest tipus d'objectes van anar evolucionant fins a donar lloc al tirador tradicional.

Es considera que la seva popularització com a joc infantil va sorgir, en part, de la voluntat dels més petits d'imitar les eines utilitzades pels adults. Durant el segle XX, especialment en entorns rurals, es va convertir en un objecte recreatiu molt habitual entre els infants, que el feien servir principalment per practicar la punteria. Tradicionalment, el tirador es fabricava de manera artesanal utilitzant una branca amb forma de "Y", a la qual se li retirava l'escorça i es polia per deixar-la llisa. Als extrems s'hi lligaven tires elàstiques, sovint extrems de càmeres de pneumàtics de bicicleta, i al centre s'hi col·locava una petita peça de cuir, moltes vegades retallada d'una llengüeta de sabata, on es col·locava la pedra o projectil. Aquest objecte era especialment comú en zones rurals o al camp, on els infants el feien servir per posar a prova la seva habilitat i precisió, convertint-lo en una activitat lúdica molt popular durant diverses generacions.

MATERIAL:

- Una branca amb forma de Y
- Dues tires elàstiques, habitualment extrems de càmeres de bicicleta
- Una petita peça de cuir o de tela resistent per subjectar el projectil
- Pedres petites o altres projectils adequats per al llançament

NORMES:

El tirador era una activitat que no disposava d'unes normes estrictament establertes, ja que s'utilitzava principalment com una pràctica d'habilitat i precisió. Habitualment, els participants col·locaven diferents objectes com a objectiu, com ara llaunes, pots o altres elements fàcilment abatibles, i intentaven encertar-los llançant petites pedres amb el tirador.

La dinàmica del joc podia variar segons els acords previs entre els participants. En alguns casos, guanyava qui aconseguia un major nombre d'encerts en un nombre determinat d'intents; en d'altres, el vencedor era qui aconseguia enderrocar primer tots els objectes establerts.

Aquest tipus de joc es desenvolupava principalment en espais oberts, com el camp o zones allunyades d'habitatges, per tal de garantir la seguretat i evitar possibles desperfectes en objectes propers, com vidres o altres elements fràgils. Això feia que fos una activitat especialment vinculada als entorns rurals, on els infants podien practicar-la amb més llibertat.

OBSERVACIONS:

Una altra modalitat similar és la fona, un instrument tradicional molt antic utilitzat històricament pels pastors.

Consisteix en una corda llarga amb una petita bossa o nus central, on es col·loca la pedra. En alguns casos, la corda incorporava nusos als extrems per facilitar-ne l'adherència i el maneig.

Per utilitzar-la, el jugador fa girar la corda diverses vegades i, en el moment adequat, deixa anar un dels extrems per llançar la pedra amb força i precisió cap a l'objectiu.

NOM DEL JOC:	Vestir al ninot o la nina
---------------------	---------------------------

DURADA:	
30 minuts	
APRENTATGE:	
Creativitat Motricitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+5 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Indiferent	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
1 participant	

HISTÒRIA:

Els primers exemplars de ninots i nines de paper retallables, similars a les que coneixem avui, van aparèixer a la fi del segle XVIII a Europa, especialment en països com Anglaterra, França i Alemanya.

La primera publicació coneguda en un llibre va ser en 1810, a Anglaterra, a través de Little Fanny, una obra pensada especialment per al públic infantil. En els seus inicis, aquest entreteniment era dirigit principalment a famílies acomodades, ja que la seva producció tenia un cost elevat.

No obstant això, amb abaratiment de la litografia, aquestes nines van començar a popularitzar-se. A partir de 1840 es van estendre entre totes les classes socials, pel fet que eren una alternativa molt més econòmica que els ninots i les nines tradicionals, que resultaven massa cares per a moltes famílies.

Un moment clau en la seva expansió va ser quan la revista Godey's Lady's Book va començar a incloure retallables en les seves pàgines, la qual cosa va facilitar encara més la seva difusió per Europa i altres llocs.

Durant el segle XX, les nines de paper van aconseguir una gran popularitat, encara que eren dirigides principalment a les nenes, ja que en aquella època es consideraven un joc femení.

MATERIAL:

- Nina o ninot de paper retallable
- Roba i accessoris de paper amb petites pestanyes per a subjectar-los
- Tisores

NORMES:


El joc consistia a retallar una figura de nina o ninot i diferents peces de roba o accessoris. Cada peça tenia petites pestanyes en les vores que permetien subjectar-la al cos.

Els jugadors podien vestir el personatge de diferents maneres, combinant roba, sabates, barrets o altres accessoris. No existia una forma única de jugar, ja que l'objectiu principal era crear diferents conjunts i canviar l'aparença de la nina. Es podia jugar amb més persones, ja que entre els jugadors comparaven com havia quedat vestida la nina o ninot s'intercanviaven peces.

OBSERVACIONS:

En l'actualitat, aquest joc de paper s'ha anat perdent, tot i que encara existeixen versions en línia, on els ninos i les nines digitals poden vestir-se de la mateixa manera que en el joc tradicional, escollint entre diferents models de roba i accessoris.

NOM DEL JOC:	Xanca (“Calzos”)
---------------------	------------------

DURADA:	
15 minuts	
APRENTATGE:	
Motricitat Creativitat	
EDAD RECOMENDADA:	
+5 anys	
ESPAI RECOMANAT:	
Exterior	
NÚMERO DE PARTICIPANTS:	
1 participant	

HISTÒRIA:

Les xanques són un element amb una llarga trajectòria històrica en diferents territoris. Es considera que existien ja en èpoques molt antigues, amb referències anteriors al segle VI aC, segons el context cultural.

Originàriament, les xanques tenien una funció pràctica i estaven especialment vinculats a zones rurals. S'utilitzaven com a eina de treball, sobretot per part de pastors, ja que permetien desplaçar-se amb més facilitat per terrenys difícils, com zones pantanoses o amb vegetació espessa, i alhora oferien una millor visió per vigilar els ramats des d'una certa altura. També es documenten usos en altres contextos, com en el teatre de l'antiguitat o en tradicions europees medievals.

Amb el pas del temps, les xanques van anar evolucionant i van perdre progressivament la seva funció utilitària, especialment a partir del segle XIX, quan les formes de vida van reduir la necessitat del seu ús en activitats laborals. A partir d'aquest moment, es van començar a incorporar en àmbits festius, folklòrics i d'entreteniment.

Paral·lelament, els infants van adaptar aquest element al joc. A diferència de les xanques utilitzades pels adults, sovint més alts i elaborats, els nens en feien versions més petites i senzilles, amb una finalitat lúdica, motivats en imitar les activitats dels adults.

MATERIAL:

- Dues llaunes de conserva
- Entenimentades lligades als laterals per a subjectar-les

NORMES:

Cada jugador utilitzava dues llaunes de conserva que tenien forats en els laterals. A través d'aquests forats es passaven cordes que el jugador subjectava amb les mans.

El jugador havia de col·locar els peus sobre les llaunes i avançar, aixecant-les i movent-les al mateix temps, procurant mantenir l'equilibri.

Les xanques no tenien unes normes clares, ja que es podien utilitzar de manera individual i lúdica. Però es podien organitzar carreres entre diversos participants per a veure qui arribava abans a la meta. També s'usaven per a travessar bassals o petits obstacles.

OBSERVACIONS:

En l'actualitat trobem les xanques fetes de plàstic i de diversos colors