

CICLE: Superior 5è	UP: Jocs del món	SESSIÓ: 1
OBJECTIUS Executar jocs de diferents parts del món.		
AVALUACIÓ: inicial	ESPAI: pista	MÈTODE CD, AT
MATERIAL: garrafa de plàstic		

TEMPS	TIPUS D' ACTIVITAT	GRÀFIC	OBSERVACIONS
10'	<p>PREPARACIÓ: Explicació del que farem a la unitat:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jugareu a jocs de diferents parts del món Buscareu jocs tradicionals entre els vostres familiars i omplireu una fitxa. 		
40'	<p>PART PRINCIPAL: CĂPCĂUNUL : (romania) Els infants es col·loquen en cercle al voltant de la "Mare". Li pregunten: "Mare, podem sortir a jugar?" La Mare contesta: "Sí, aneu, però no us acosteu a la cova del gegant". El "gegant" és un dels infants i estarà o bé darrera d'alguna cosa o dins un cercle dibuixat a terra. Els infants se'n van de prop de la "Mare" i van corrent fins que la Mare diu "Nens, nenes, torneu cap a casa corrents o el gegant us atraparà" Aleshores els infants tornen corrent cap a casa mentre el gegant intenta atrapar-ne un abans que arribi a casa. El que sigui atrapat serà el nou "gegant".</p> <p>Xal: Ucraïna Hi poden jugar molts infants. Primer es tria un que és el cap. Aleshores els altres s'asseuen al voltant d'un pedra i tanquen els ulls. El cap va caminant darrere d'ells. En un moment donat, deixa anar el mocador darrere d'un i arrenca a córrer. El que té el mocador intenta atrapar-lo. Si ho aconsegueix, para, si no torna a seure al mateix lloc.</p> <p>LA BOÎTE: França Un xuta la pilota i mentre el llop va a buscar-la, tots els altres van a amagar-se. Quan el llop en veu un crida: « 1, 2, 3, vista la Melània (per exemple)». Per salvar el que està prè, cal xutar la pilota sense ser vist.</p>		
10'	<p>TORNADA A LA CALMA: A fer amics: Perú. Els infants corren i salten lliurement i a un senyal del monitor, s'agrupen per parelles i continuen saltant agafats. Al següent senyal, canvien de parella, però la consigna és que no es pot repetir parella. Si hi ha un nombre senar de jugadors, encara millor, perquè el qui quedi desaparellat rebrà un "càstig" al final: cantar, ballar, dir un embarbussament, etc.</p> <p>Rentar-se.</p>		

CICLE: Superior 5è	UP: Jocs del món	SESSIÓ: 2
OBJECTIUS Executar jocs de diferents parts del món.		
AVALUACIÓ: formativa	ESPAI: pista	MÈTODE CD, AT
MATERIAL:		

TEMPS	TIPUS D' ACTIVITAT	GRÀFIC	OBSERVACIONS
10'	<p>PREPARACIÓ: La bruixa mana color: Itàlia. Es fan tries per veure qui fa de bruixa. La bruixa diu un color i els infants que juguen han d'anar a tocar aquell color: als vestits, als objectes, a la natura. El joc s'acaba quan la bruixa toca un/a nen/a que encara no ha tocat el color, així aleshores ell es converteix en bruixa.</p>		
40'	<p>PART PRINCIPAL: La batalla dels continents: Quebec Canada Un terreny gran dividit en 4 parts iguals Es reparteixen els jugadors en els 4 terrenys. Es decideix a palles curtes qui tindrà la pilota. L'equip que té la pilota l'ha de llançar intentant tocar un jugador d'un altre equip. Si ho aconsegueix, el jugador tocat passa a formar part de l'equip que tenia la pilota. Quan un dels terrenys queda buit, l'equip que té més jugadors es pot quedar el terreny buit. Cada equip té el nom d'un continent diferent. Durant el joc, els jugadors hauran d'intentar ampliar el seu i aconseguir el continent més gran Però el més important és passar-ho bé!</p> <p>LUPU MANGIA FRUTTA: Itàlia Hi poden jugar com a mínim cinc, però el número ideal és de 15 persones. Es fan tries per veure qui farà de llop. Els altres infants trien d'ésser una fruita cada u sense que el llop els senti; després les fruites s'han de posar en fila a unes 20 passes del llop. Aleshores el llop diu: "Toc Toc" i totes les fruites contesten: "Qui hi ha?" i el llop diu: "Sóc el llop menja-fruita" i les fruites contesten "Quina fruita vols?" i el llop diu una fruita a l'atzar. Si entre els infants n'hi ha un que sigui la fruita que ha dit el llop, s'ha d'escapar i el llop l'ha d'atrapar. Si l'atrapa aquest farà de llop, si no, continuarà fent de llop el mateix d'abans.</p>		
10'	<p>TORNADA A LA CALMA: Reina, reina bella: Italia Es fan tries per veure qui fa de Reina, la qual es col·loca a la banda del pati contrària a la resta d'infants. Els jugadors canten aquesta cantarella: "Reina, reina bella, quantes passes he de fer per arribar al teu castell ("Regina Regina bella, quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello con la fede, con l'anello, con la punta del coltello?"). La reina diu un nombre de passes i un nom d'animal; aleshores els infants han de fer les passes que ha dit com si fossin aquell animal (per exemple, petites si són de formiga, enormes si són d'elefant). El joc acaba quan un infant arriba on és la reina. Després aquest/a farà de reina.</p> <p>Rentar-se.</p>		

CICLE: Superior 5è	UP: Jocs del món	SESSIÓ: 3
OBJECTIUS Executar jocs de diferents parts del món.		
AVALUACIÓ: formativa	ESPAI: pista	MÈTODE CD, AT
MATERIAL:		

TEMP S	TIPUS D' ACTIVITAT	GRÀFIC OBSERVACIONS
10'	<p>PREPARACIÓ:</p> <p>TRII : Albània. Al mig del camp es traça un cercle: la presó. Els jugadors es distribueixen pel camp. El monitor, crida vora seu tres jugadors a qui nomena guàrdies. Un dels tres haurà de corre amb la mà esquerra damunt del cap, una altre se la posarà al pit i el tercer, al costat.</p> <p>Al senyal, els jugadors escampats pel camp s'escapen procurant que no els toquin els guàrdies que els empaiten. Quan toquen algú, aquest ha d'entrar a la presó i romandre-hi tenint la mà esquerra tal com la tenia el guàrdia que l'ha atrapat. Si un jugador lliure entre dintre el cercle (voluntàriament o sense voler, tant li fa) queda presoner però permet que el company que ell triï quedi alliberat. El nou presoner ha d'adoptar la posició del company alliberat (la mà al cap, al pit o al costat). El joc acaba quan ja no queden més fugitius al camp. Guanya aquell guàrdia que ha capturat un nombre més gran de presoners. El joc recomença amb els tres últims fugitius, que faran de guàrdies</p>	
40'	<p>PART PRINCIPAL:</p> <p>RODA DA CABACINHA: Portugal. Fer balanceig amb el cos i girar al més de pressa possible sense caure o deixar anar les mans. Dos jugadors un de cara a l'altre es donen les mans al mateix temps que ajunten els pes i inclinen els cossos cap enrera de manera que els braços quedin estirats. Comencen a girar lentament mentre diuen: " RODA RODA CABACINHA , RODA RODA CABAÇÃO ... " o bé "XIXA CANELA , XIXA CANELA ", fins aconseguir girar el més ràpid possible.</p> <p>GOGOIM: Israel. S'hi juga amb pedres. Cada nen posa les seves pedres en un cercle a terra. Cada nen per torn tira una llavor al cercle. Es queda amb les pedres que ha aconseguir treure del cercle.</p> <p>MAKLOT: Israel. Es millor fer-ho al terra Es posen a distància tres pals damunt la terra. Després els xiquets/es proven d de saltar per sobre els tres pals. Després que tots els xiquets/es han aconseguir saltar, s'amplia la distància entre los pals. Així es van eliminant, fins que l'últim perd.</p>	
10'	<p>TORNADA A LA CALMA:</p> <p>ES POT MENJAR - NO ES POT MENJAR :Federació Russa. En rotllana. Uns quants estan al voltant del qui para. Aquest dona la pilota a un mentre li diu una cosa. Si aquesta cosa es pot menjar, ha d'agafar la pilota, si no es pot menjar, ha de continuar quiet. Si l'agafa quan és una cosa que no es menja, com per exemple, cadira, eliminat. I si no l'agafa i era una cosa de menjar, també eliminat..</p> <p>Rentar-se.</p>	

CICLE: Superior 5è	UP: Jocs del món	SESSIÓ: 4
OBJECTIUS Executar jocs de diferents parts del món.		
AVALUACIÓ: formativa	ESPAI: pista	MÈTODE CD, AT
MATERIAL:		

TEMPS	TIPUS D' ACTIVITAT	GRÀFIC	OBSERVACIONS
10'	<p>PREPARACIÓ: Indis i pistolers: Paraguai. Es formen dos equips amb el mateix nombre de jugadors; uns seran els indis i hauran d'atapar als altres, que seran els pistolers. Els pistolers s'estiren a terra q uns 15 metres dels indis i es fan els adormits (ulls tancats). Els indis surten sense fer soroll fins que s'acosten a uns 10 metres dels pistolers. Llavors hauran de començar a cridar com els indis, amb la mà a la boca. Quan els pistolers els sentin, s'aixecaran i sortiran corrent per tal d'evitar que els indis els atrapin. NOTA: Es pot jugar a que els indis atrapin a tots els pistolers, o bé que aquests travessin una línia situada a uns 10 metres de distància, repetint-se després el joc només amb els pistolers que han aconseguit de travessar la línia.</p>		
40'	<p>PART PRINCIPAL: EL SEMÀFOR: Federació Russa. Dibuixeu una ratlla a terra. Tots els participants estaran drets darrera d'aquesta línia. Dibuixeu-ne una altre a uns 5 metres de la primera. El qui para diu un color. Si un nen/a porta alguna peça de roba d'aquest color pot arribar a l'altra línia sense problemes, però els que no porten res d'aquest color han d'intentar arribar a l'altra ratlla sense ser atrapats pel qui para. El qui sigui atrapat para i continua el joc de la mateixa manera.</p> <p>ÀNEC, ÀNEC, OCA EUA. Els nens seuen en cercle. Un d'ells para. Aquest va caminant al voltant de la rotllana. Va tocant els caps de cada nen mentre va dient: "Ànec, ànec, ànec...". En el moment en què diu: "Oca!" el nen tocat s'aixeca i l'empaïta al voltant de la rotllana. El primer que arriba al lloc buit, seu. L'altre para. A vegades el que parava és atrapat pel que ha tocat. Llavors ha de seure al centre del cercle. No en pot sortir fins que el qui para sigui atrapat i el substitueixi. És un joc que agrada molt als més menuts.</p> <p>L'or: Bielorussia. Els jugadors (en nombre il·limitat) seuen en fila separats . El qui para té un petit objecte anomenat "or", que pot ser una pedreta, una moneda, un botó... i se l'amaga a la mà. Aleshores va caminant al llarg de la fila i fa veure que els dóna l'or. El deixarà a les mans d'un d'ells però que els altres no se n'adonin. Després se separarà 3 o 4 passos de la fila i dirà: "L'or, vine cap a mi!". El qui té l'or ha de saltar i córrer cap al qui para. Però tots els altres jugadors han d'estar molt alerta i agafar el qui té l'or. Si no aconsegueix de sortir de la fila el joc torna a començar. Si se'n surt, llavors para ell i el qui parava s'uneix a la resta.</p>		
10'	<p>TORNADA A LA CALMA: Donkey: Irlanda Tots els jugadors i jugadores estan en cercle i es van tirant la pilota entre ells i elles, Quan a algú li cau la pilota és "D" i si li torna a caure una altra vegada, serà "O" i així successivament fins que serà "DONKEY" (ruc) quan li haurà caigut 6 vegades. Quan un és "Donkey" ha d'actuar com un ruc durant una estona.</p> <p>Rentar-se.</p>		

CICLE: Superior 5è	UP: Jocs del món	SESSIÓ: 5
OBJECTIUS Executar jocs de diferents parts del món.		
AVALUACIÓ: formativa	ESPAI: pista	MÈTODE CD, AT
MATERIAL:		

TEMPS	TIPUS D' ACTIVITAT	GRÀFIC	OBSERVACIONS
10'	PREPARACIÓ: Recollir les fitxes dels jocs . El pròxim dia jugarem a alguns dels jocs que heu portat.		
40'	<p>PART PRINCIPAL: <u>TOCAR AMB LA PILOTA Filipines.</u> Hi ha 2 equips. Es decideix a cara i creu quin equip jugarà . L'equip A juga amb tots els seus membres situats entre els del grup B. Aquests 2 intentaran tocar els membres de l'equip A tirant-los la pilota damunt d'ells. Mentre un tira la pilota a l'equip A, l'altre l'agafa i la torna a tirar sobre l'equip A. La pilota va d'una banda a l'altra. Els membres de l'equip A intenten evitar la pilota, per això corren d'una banda a l'altra entre l'equip B. Cada cop que un membre de l'equip A és tocat per la pilota queda eliminat i espera fins que un company el salva (agafant la pilota a l'aire) o tots els seus membres eliminats. Si tots els membres de l'equip A són eliminats, llavors toca jugar a l'equip B. Si queda un membre de l'equip A ha d'intentar evitar que el toqui la pilota cada vegada que esquivi una pilota un salvat. De tota manera, si el toquen, l'equip A és eliminat i toca jugar a l'equip B.</p> <p><u>A TERRA: Austràlia.</u> Es comença passant-se una pilota de tennis fins que a algú li cau a terra. Aleshores es diu: "Un genoll a terra", si a la mateixa persona li torna a caure a terra, se li diu: "Dos genolls a terra"; si li cau per tercer cop: "Un colze a terra"; i després "Dos colzes a terra" i després la barbeta i finalment queda eliminat. Recordeu que cal mantenir-se en la posició en què esteu per agafar i llençar la pilota.</p>		
10'	<p>TORNADA A LA CALMA: <u>Demandar pollastre: Kirguizistan.</u> A aquest joc hi poden jugar nois i noies de 10 a 15 anys. S'han de repartir en dos equips i seure uns de cara als altres. Els equips han de triar els seus capitans. Cada capità dóna noms a cada membre del seu equip, tals com "anell daurat", "rosa roja", "bellesa". A l'inici del joc, el capità d'un equip s'acosta al segon capità i demana: "Vinc a buscar pollastres". El segon contesta: "Els meus pollastres estan passejant". El primer: "Xit-Xit!. Ja els he portat". El segon: "Doncs, agafa'ls". Aleshores, el segon capità tapa els ulls a un noi o noia dels que fan de pollastre i crida un membre del seu equip pel nom que ell li havia donat. Aquest li dona un copet al front. Després se'n torna al seu lloc. Quan el capità li destapa els ulls, el pollastre ha d'endevinar el noi o noia que li ha tocat el front. Si ho endevina, s'enduu aquest pollastre al seu equip. Si no, es queda on era. Després, el segon capità fa el mateix que havia fet el primer i si no l'endevina també s'haurà de quedar a l'altre equip. I així successivament. Sempre hi ha un equip guanyador.</p> <p>Rentar-se.</p>		

CICLE: Superior 5è	UP: Jocs del món	SESSIÓ: 6
OBJECTIUS Practicar els jocs que recopilin els/les alumnes.		
AVALUACIÓ: sumativa (fitxa del joc)	ESPAI: pista	MÈTODE CD, AT
MATERIAL: fitxes de jocs		

TEMPS	TIPUS D' ACTIVITAT	GRÀFIC	OBSERVACIONS
10'	PREPARACIÓ: Avui jugarem als jocs de les fitxes que heu confeccionat.		
40'	PART PRINCIPAL:		
10'	TORNADA A LA CALMA: Rentar-se.		

Nom.....Curs.....

JOCS DEL MÓN

País del joc: _____

Nom del joc: _____

Persona que t'ha explicat el joc: _____

Número de jugadors/es _____

Espai on es pot jugar: _____

Material que es necessita: _____

Com es juga?

Dibuix: