

JOCS

BAGUL JOCS TRADICIONALS

ÍNDEX

	<i>Pàgina</i>
Presentació	2
Plantejament general	3
Objectius educatius	4
Contingut del bagul	5
Instruccions dels jocs	
La Clau	6
Kubb	8
Shuffleboard	10
Trou madame	12
Bolo alabès	14
Muntatge i dinamització	16

PRESENTACIÓ

El Bagul de Jocs tradicionals és un recurs lúdic i cultural que permet crear un espai on el joc, les tradicions i la cultura es combinen.

Aquest bagul acosta a les persones un espai de trobada intercultural i intergeneracional, un espai on gaudir i compartir jocs de gran format a l'aire lliure.

Està especialment dissenyat per apropar a persones de totes les edats als jocs tradicionals de diferents països i cultures, entenen el joc com un instrument per la sensibilització intercultural. Dins el bagul es troba el material necessari per a fer possible que els equipaments educatius o els espais públics del municipi es converteixin en escenaris idonis perquè tothom gaudeixi d'una selecció de jocs tradicionals.

La guia que teniu a les vostres mans conté les instruccions detallades d'aquests jocs juntament amb un seguit de criteris sobre el seu muntatge i dinamització per tal de facilitar l'ús d'aquest material.

Així, aquesta iniciativa, impulsada per la **Diputació de Barcelona**, vol promoure el desenvolupament d'activitats lúdiques per descobrir la potencialitat social i cultural del joc.

PLANTEJAMENT GENERAL

Partim de la utilitat del joc com a instrument per mantenir-se lligat a la vida activa cobrint les necessitats lúdiques i socials de l'ésser humà i el joc com a recurs per a cobrir necessitats específiques.

La importància psicopedagògica del joc s'evidencia en tots els nivells de desenvolupament de les persones: motor, cognitiu, afectiu, social, cultural i moral i es concreta en diferents aspectes:

- Permet desenvolupar habilitats i actituds importants pel desenvolupament de les persones.
- Incentiva el plaer per la recerca i l'experimentació (curiositat i optimisme).
- Estimula la imaginació i la creativitat.
- Actua com enllaç amb d'altres cultures.
- Possibilita el manteniment de la competència lingüística i la comunicació.
- Esdevé una font de plaer i satisfacció. Ajuda a la descàrrega de tensions.
- Afavoreix la relació entre generacions (avis/ies, mares/pares i nens/es que comparteixen un espai lúdic).
- Proporciona, mitjançant l'èxit, la confiança en un mateix.
- Estimula l'afany de superació personal, l'èxit i l'autonomia.

OBJECTIUS EDUCATIUS

Els principals objectius educatius d'aquest material són:

» **Afavorir el contacte social i la comunicació**

Amb jocs compartits que representen una gran oportunitat per al desenvolupament i l'ús del llenguatge, fomenten les relacions i la comunicació, alhora que produeixen satisfacció emocional i seguretat, a més d'afavorir la valoració pròpia i del altres, així com el coneixement d'altres cultures i la promoció de missatges positius i reforçadors dins del grup.

» **Conèixer i practicar jocs d'altres cultures**

Són jocs que permeten la coneixença i interacció amb altres cultures per tal de fomentar el contacte sociocultural i les bones relacions.

CONTINGUT DEL BAGUL

Jocs:

1. La Clau
2. Kubb
3. Shuffleboard
4. Trou Madame
5. Bolo alabès

Senyalització: en el bagul hi ha un cartell de fàcil muntatge per a presentar l'espai.

INSTRUCCIONS DELS JOCS

La Clau

Joc asturià de llançament de precisió amb discos que estimula la coordinació de moviments i la precisió.

Temps aproximat:

Jugadors: individual o per equips.

Material: 6 Fitxes circulars i metàl·liques, de 7,7 cm de diàmetre (pes: 500-600 g) per jugador.

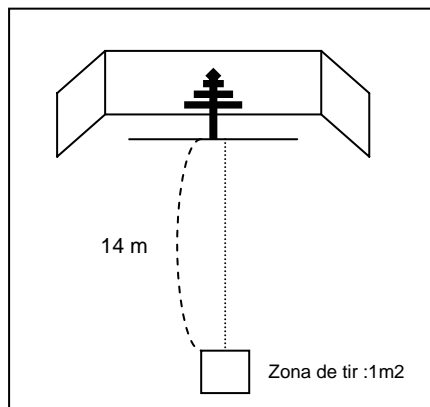
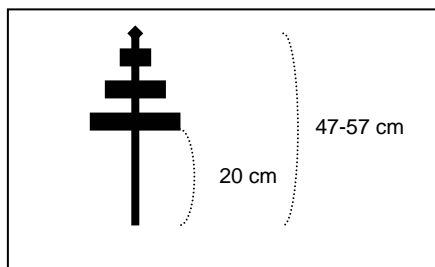
Clau metàl·lica d'uns 80 cm d'alçada, amb tres aletes giratòries i equidistants.



Instruccions de muntatge:

Clavar la clau al terra, ha de sobresortir entre 47 i 57 cm, sent la distància mínima entre el terra i la primera aleta de 20 cm.

La distància entre la zona de llançament i la clau haurà de ser de 14 metres.



Objectiu del joc

Fer *campanu*: aconseguir colpejar vàlidament la clau amb les 6 fitxes.

Desenvolupament del joc

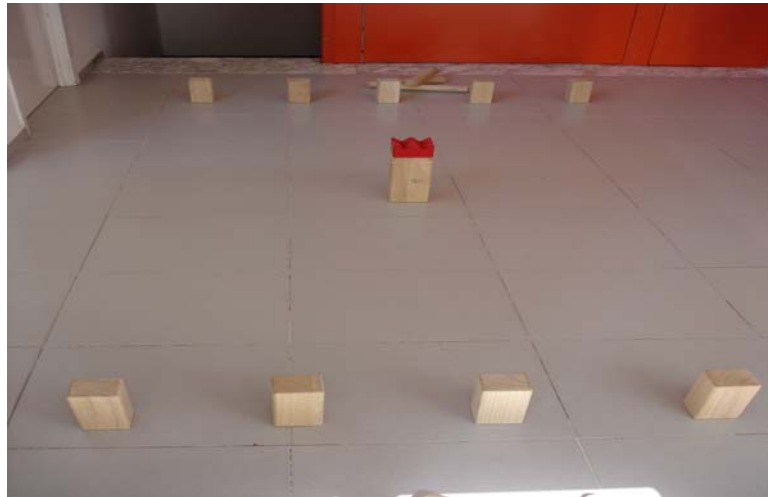
El joc consisteix en llançar 6 fitxes metàl·liques per colpejar directament alguna de les aletes de la clau. La jugada superior es diu *campanu* i es dona quan les 6 fitxes piquen vàlidament la clau.

Les partides es disputen individualment o per equips: 10 tirades de 6 fitxes per jugador.

Kubb

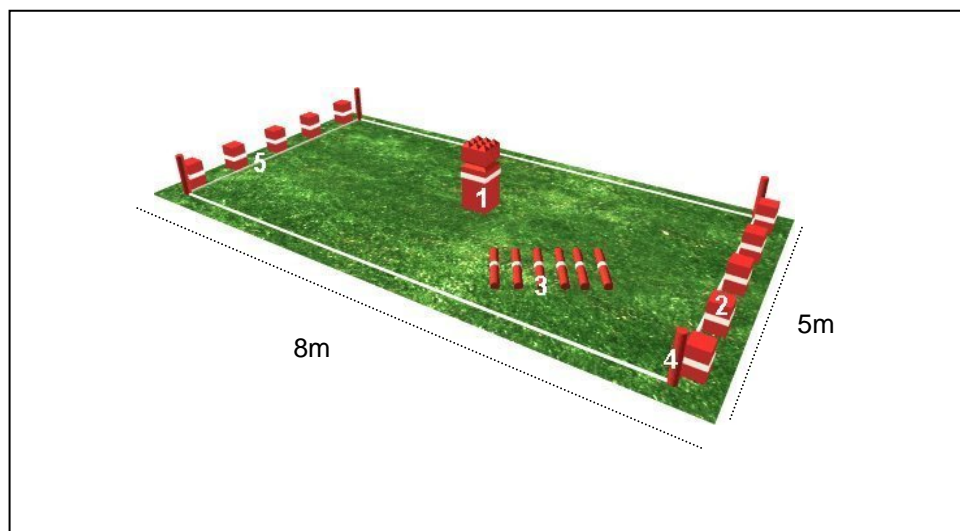
Joc d'habilitat motriu que promou la coordinació de moviments i desenvolupa la precisió.

Temps aproximat: Entre 10 i 15 minuts
Jugadors: A partir de 2, però entre 8 i 16 és el més adequat.
Material: El rei (9x9x30 cm)
 10 kubbs (7x7x15 cm)
 6 pals de llançament
 4 pals de cantonades.



Instruccions de muntatge:

La mida del camp de joc ha de ser de 5 x 8 metres.



- 1: Rey (mides: 9x9x30 cm)
- 2: 10 unitats de kubb (mides: 7x7x15 cm)
- 3: 6 pals de llançament de 44 mm. i 30 cm d'alçada.
- 4: 4 pals de cantonades.

Shuffleboard

Joc tradicional nord-americà, on l'estratègia i l'habilitat són les capacitats fonamentals per aconseguir puntuar el màxim possible, és un joc que es pot jugar tant a l'interior d'un espai com a l'exterior.

Temps aproximat: Entre 30 i 45 minuts
Jugadors: 2 (singles/individuals) o 4 (dobles/dobles)
Material: pista de joc.
 8 discos (4 grocs i 4 negres)
 Pals per impulsar els discos



Instruccions de muntatge:

La mida de la pista de joc ha de ser de 0,80 x 4,60.

Preparació dels discos de llançament en la línia de llançament de cada equip, en un costat els quatre negres i per l'altre els quatre grocs.

Objectiu:

Aconseguir la major puntuació amb el llançament dels discos en el camp del contrari.

Desenvolupament del joc:

Els jugadors es col·locaran a cada banda de la pista, tant si és individual com si són dobles.

Durant els llançaments els jugadors no podran tocar, amb cap part del seu cos, les línies del camp de joc.

Qualsevol disc que surti de les línies del camp de joc seran discos morts i no puntuaran en la puntuació final.

Es començarà llançant els discos grocs.

Aleatòriament, els jugadors, ajudats per la pala de llançament impulsaran els seus discos de la línia base del seu camp envers el camp del contrari, amb l'objectiu que es parat dins d'alguna de les caselles per tal de que punti.

El joc finalitza quan tots els jugadors han llançat els seus discos. Els discos que estan dins del camp i dins dels angles de puntuació, sumaran el número de punts que hi posa en dit requadre.

Els discos que no arriben al camp contrari, però per l'impacte d'un altre discs els fa entrar i puntuar seran vàlids.

Si un disc queda a sobre de les línies es traurà fora, segons la situació del disc es pot arribar a un consens entre els jugadors.

Trou madame

Joc tradicional nord-americà, on l'estratègia i l'habilitat són les capacitats fonamentals per aconseguir puntuar el màxim possible, és un joc que es pot jugar tant a l'interior d'un espai com a l'exterior.

Temps aproximat: Entre 10 i 15 minuts

Jugadors: 1 en endavant.

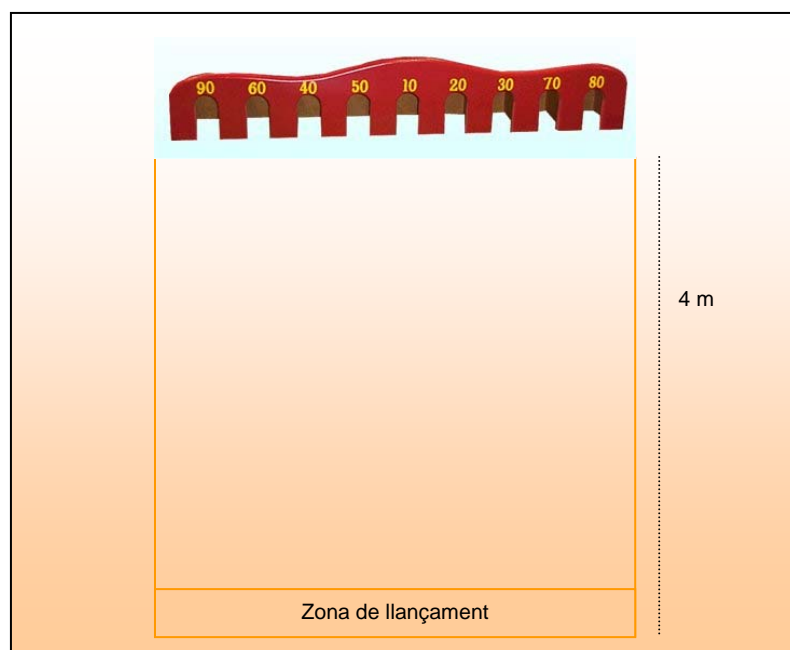
Material: Frontó numerat amb 9 arcades valorades amb un número.
10 fitxes rodones de fusta.



Instruccions de muntatge:

S'ha de col·locar el frontó al terra, completament pla, desproveït de tot tipus d'obstacles que puguin desviar la direcció de les fitxes.

Des del frontó i fins la zona des d'on es llança s'haurà de traçar una línia per delimitar per on han de rodar les fitxes.



Objectiu:

L'objectiu principal d'aquest joc és aconseguir la màxima puntuació ficant les fitxes en les diferents arcades del frontó.

Per ficar les fitxes les hem de fer rodar sense que surtin del traç delimitat.

Desenvolupament del joc:

Per torns, cada jugador ha de llançar la fitxa cap al frontó, amb l'objectiu de ficar-la a les arcades per aconseguir el major nombre de punts.

Es considera que la fitxa puntua quan el seu centre sobrepassa la fatxada del frontó. Una fitxa pot ajudar a una altra que no hagi arribat a entrar en una de les arcades.

Un cop s'ha tirat la fitxa i surt fora o no puntua per que surt del traç de desplaçament, no es podrà tornar a agafar ni es tornarà a posar en joc.

El joc acaba quan s'han tirat totes les fitxes, guanya el jugador que més punts hagi aconseguit ficant fitxes a les arcades.

Bolo alabès

Joc tradicional provenen del nord d'Espanya, concretament d'Àlaba. Joc d'habilitat, també conegut com joc "de la palma" o "de la llanada" degut a la seva procedència i al sistema de tir, que ha conservat les seves pròpies peculiaritats en el desenvolupament, les regles i el sistema de joc.

Temps aproximat: 30 minuts
Jugadors: individuals o per equips.
Material: terreny de joc rectangular.
 guia de tables, conegudes com a "Loma"
 Bola de fusta
 4 bolos de fusta.

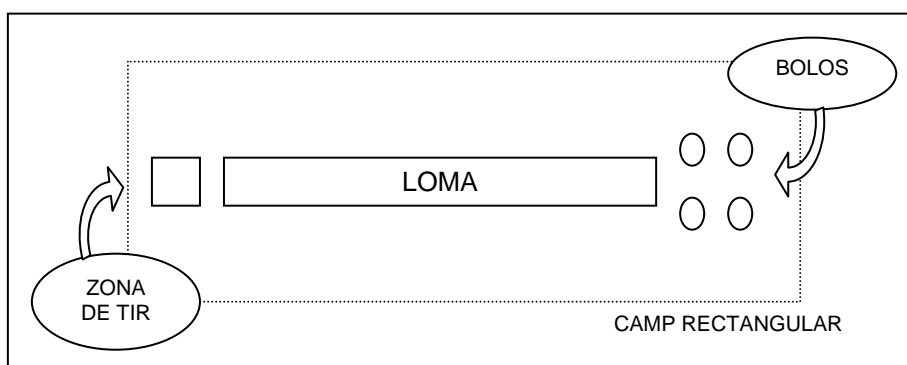


Instruccions de muntatge:

El terreny de joc ha de ser un espai rectangular. Al mig d'aquest es col·locaran les guies de tables d'aproximadament 29cm x 1'5 m denominada "loma".

Al final de la loma, es col·loques els quatre bolos.

S'haurà de fer un forat (anomenat "pato" o "parra") o una marca davant de la loma, des d'on tiraran els diferents jugadors.



Objectiu:

L'objectiu del joc és tirar el màxim número de bolos amb la bola que llisca per la loma, o per la influència dels altres bolos caiguts.

Desenvolupament del joc:

Al final de la loma es col·loquen els quatre bolos, anomenats: cantón, guarda, medio y carraca.

El jugador s'ha de posar front de la loma ficant un dels peus a un forat en el terreny que es dirà "pato" o "parra" i serà la zona de tir.

La bola s'agafa amb el palmell de la ma, es fa un impuls amb el braç per fer-la caure sobre la loma, la bola ha de lliscar per aquesta fins arribar al final on estan els bolos, els quals han de caure amb el cop, o bé per la caiguda dels altres bolos, sempre i quan hagi caigut, primer, el "cantón" amb la bola.

Per a que la jugada sigui correcta no ha de sortir de la loma en cap moment, fins que no arribi al final.

Si el jugador no tira cap bolo, o tira cap altra abans de tirar el "cantón", la jugada es dirà "zula" i serà nul·la.

Els torns de tir es farà a "partides", es a dir es juguen individuals (un contra un) o per equips, que tiren a "renque" (un darrera l'altra en un determinat ordre). En primer lloc, hauran de llençar tots els de un equip i després tots els de l'altre, comptabilitzant els bolos vàlids de cada equip, guanya el que més bolos hagi derrocat al final de la partida.

MUNTATGE I DINAMITZACIÓ

On muntar l'activitat

El material que el bagul recull compta amb tot el necessari per al muntatge de l'espai de joc de l'activitat que proposa. La seva versatilitat permet la instal·lació a diferents escenaris podent adequar el muntatge a les dimensions de cada lloc.

Algunes de les propostes no necessiten més espai que el que ocupen els mateixos elements de joc, però d'altres sí, ja que plantegen jocs de moviment que requereixen més espai.

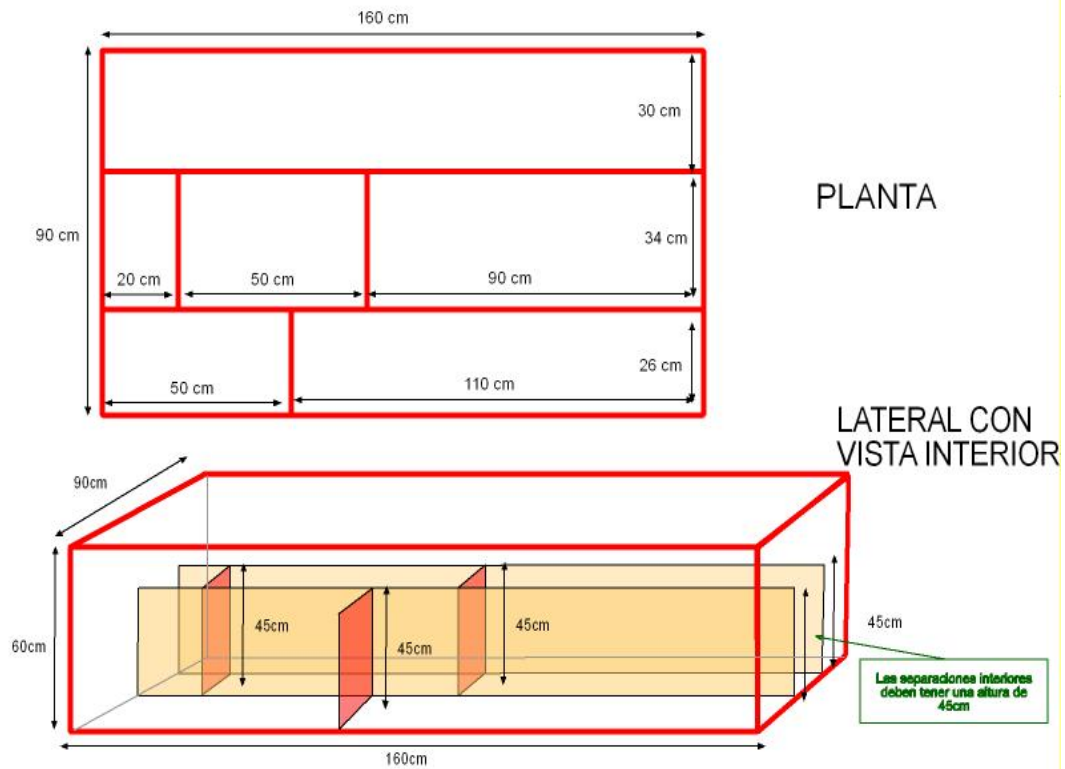
Com muntar-la

Per a un muntatge correcte de l'exposició, a més del material que recull el bagul, és necessari disposar de taules per a col·locar alguns dels jocs

És convenient disposar de cadires per als participants.

El bagul

El bagul disposa d'uns compartiments on allotjar els jocs un cop acaba l'activitat. A continuació s'adjunta un croquis per facilitar la col·locació:



Incluir acolchado de 0'5cm de espuma en interior, ruedas, 6 agarraderas y tapa totalmente extraíble que de 5cm más de altura total interior

A qui adreçar-la

Aquest material permet que un gran nombre de persones de diferents edats puguin gaudir de l'activitat alhora.

Tanmateix, aquests jocs són molt adients per a treballar des d'una perspectiva sociocultural ja que possibiliten un plantejament d'activitat que afavoreixi l'intercanvi entre cultures, afegint un valor interessant a la proposta.

Com dinamitzar-la

Per al bon funcionament de l'activitat serà necessari que algú expliqui les normes.

El paper fonamental d'aquestes persones seria explicar la dinàmica del joc, acompanyar els participants en les primeres partides o aclarir els dubtes que puguin sorgir en llegir les orientacions que plantegen les instruccions. Amb una o dues persones que engresquin i expliquin amb deteniment com participar-hi pot ser suficient.

D'altra banda, el material és prou versàtil com per ser enriquit amb certes dinàmiques de participació. En alguns casos es poden muntar dinàmiques de participació per parelles o fins i tot per equips mitjançant l'organització de campionats per tal d'animar el desenvolupament de l'activitat i fer més atractiva la participació.