

j101	UN DUE TRE, PER LE VIE DI ROMA	
TIPUS: córrer		PROPORCIONAT PER: Mauro Presini
JUGADORS: 3-5	EDAT:	PAÍS: Itàlia
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: Es fan tries per veure qui para. Aquest es posa en un lloc contra una paret i girat d'esquena als altres jugadors, que han d'estar força lluny. Quan el qui para diu "Un due tre, per le vie di Roma" els nens se li han d'acostar sense ser vistos. El qui para, a penes ha acabat de dir "un due tre, per le vie di Roma", es gira per veure si tots els jugadors estan immòbils. Qui es belluga torna al lloc de sortida.		
OBSERVACIONS: Vegeu: - L'ESCARABAT BUM BUM - THE QUEEN'S STOLEN STEPS - UN DOS TRES, PLATERETS, TRES, TRES)		

j102	THE QUEEN'S STOLEN STEPS	
TIPUS: córrer		PROPORCIONAT PER: Răzvan Bratosin
JUGADORS: 8-14	EDAT:	PAÍS: Romania
MATERIALS:		
<p>DESCRIPCIÓ: Aquest joc incita els infants a arribar on hi ha el qui para i a prendre-li el lloc. Hi poden participar de 8 a 14 infants. Trien una reina. Aquesta s'estarà girada i de cara a una paret o a un arbre. A una distància d'uns vint metres hom dibuixa una línia a terra. Els jugadors començaran des d'aquí i aniran cap al lloc on és la reina. Han de fer "passes furtives", és a dir, anar cap a la reina només quan aquesta està girada d'esquena. Si la reina atrapa algú movent-se, quan ella es giri, aquests hauran de tornar al su lloc de sortida. Els infants han de ser prou llestos per aconseguir d'arribar al lloc de la reina, tocar-la i prendre-li el lloc sense ser vistos.</p> <p>Per l'altra banda, la reina ha d'intentar mantenir la seva posició enxampant algú movent-se. Ha d'estar girada (de cara a l'arbre o a la paret) per espais de temps més llargs o més curts.</p>		
<p>OBSERVACIONS: Vegeu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'ESCARABAT BUM BUM - UN DOS TRES, PLATERETS, TRES, TRES - UN DUE TRE, PER LE VIE DI ROMA 		

j103	QUI L'OMPLE MÉS DE PRESSA	
TIPUS: relleus	PROPORCIONAT PER: Octavian Rachieru	
JUGADORS:	EDAT:	PAÍS: ROMANIA
MATERIALS: 4 galledes i 2 tasses		
DESCRIPCIÓ: Els infants es divideixen en dos equips, cada un d'ells en una fila. Davant de cada fila hi ha una tassa de te i una galleda buits. Deu metres més enllà de la fila hi ha una galleda plena d'aigua. A un senyal del director del joc, els infants comencen el joc. Han de transportar aigua amb la tassa i omplir la galleda que hi ha prop de les files. El recorregut de la cursa de relleus és la següent: cada participant agafa la tassa buida, corre els deu metres, omple la tassa i la porta plena davant del seu equip. Aboca l'aigua a la galleda i dona la tassa buida al participant següent. L'equip que omple primer la galleda és el guanyador.		
OBSERVACIONS: Títol original en romanès: CINE UMPLE MAI REPEDE?		

j104	LA GALLINA CEGA (BLIND MAN'S BUFF)	
TIPUS: rotllana	PROPORCIONAT PER: Andrei Antonache	
JUGADORS:	EDAT:	PAÍS: Romania
MATERIALS:		
<p>DESCRIPCIÓ: Els infants formen una rotllana. Un està al mig amb els ulls tapats. Intentarà agafar un dels jugadors de la rotllana. Quan ho aconsegueixi li farà una pregunta. El nen o la nena atrapat contesta la pregunta i el que va amb els ulls tapats ha d'endevinar a qui ha agafat. Si ho encerta, s'intercanvien els llocs, si no, ho ha de tornar a intentar. La pregunta pot ser sobre alguna cosa que s'ha ensenyat darrerament:</p> <p>¿Estàs jugant? Sí.</p> <p>¿Vas a escola el diumenge? No.</p> <p>¿Què prens per esmorzar? Prenc llet.</p> <p>On vas anar ahir? Al cinema.</p> <p>A quina hora et llevaràs demà? A les vuit.</p>		
OBSERVACIONS:		

j105	XARRANCA	
TIPUS: dibuixat a terra	PROPORCIONAT PER: Petru Dumitri	
JUGADORS:	EDAT:	PAÍS: Romania
MATERIALS:		
<p>DESCRIPCIÓ: La Xarranca va començar al món antic durant el primer Imperi Romà. Els soldats romans utilitzaven els exercicis de la "Xarranca" original com a entrenament militar. Aleshores van exportar el joc als infants de tot Europa. Els infants romans dibuixaven les seves pròpies "xarranques" imitant els soldats i afegint-hi un sistema de punts. Hom desconeix com es va difondre per la resta del món. A tots els continents n'hi ha una pila de versions. El joc s'anomena "Marelle" a França, "Templehupfen" a Alemanya, "Hinkelbann" als Països Baixos, "Sotronul" a Romania, "Hopscotch" en anglès i "Rayuela" a Argentina. Avui dia, s'hi juga d'aquesta manera. Primer de tot, els infants dibuixen la seva "Xarranca" damunt una superfície asfaltada. Pot ser un conjunt de requadres distribuïts en cercle o en espiral. Els infants francesos en tenen una versió anomenada "escargot" (cargol), fent la forma d'un cargol gegantí. Les mides dels requadres depenen de l'edat dels infants, de manera que puguin anar al quadrat següent d'un salt. S'hi juga amb un marcador, normalment una pedreta (un palet) o un tros de rajola. El primer jugador llença el seu marcador al primer quadrat. Ha d'anar a parar dins del quadrat sense tocar cap línia. Si no és així, el jugador perd el torn. Si el jugador el llença bé, ha de saltar dintre el requadre. Quan el jugador arriba al final del dibuix (al darrer requadre), es gira i salta de quadre en quadre en sentit contrari i s'atura per recollir la seva pedra. El jugador continua tirant la seva pedra en un quadrat i continuant de la mateixa manera. Perd el torn si salta damunt una línia, es descuida un quadrat o perd l'equilibri. Ha de repetir la seqüència quan li torni a tocar. El primer jugador que completa tot el recorrecut per cada requadre numerat de la "Xarranca" és el guanyador.</p>		
OBSERVACIONS:		

j106	XARRANCA	
TIPUS: dibuixat a terra	PROPORCIONAT PER: Mădălina Pavel	
JUGADORS:	EDAT: 5-12	PAÍS: Romania
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: Aquest joc és per a infants de 5 a 12 anys. Hi poden participar individualment o en equips. A terra hom dibuixa una figura combinant quadrats, rectangles o cercles. Es poden numerar des del primer fins a l'últim. El primer jugador/equip tira una pedreta a la primera figura. Ha de saltar des de la primera figura fins a l'última. Aleshores ha de fer el mateix en sentit invers. La segona prova consisteix en saltar de figura en figura utilitzant tots dos peus. Guanya qui ho aconsegueix sense equivocar-se. El joc del Sotronul és una manera bona o agradable d'aprendre els dies de la setmana. Enlloc dels nombres hom pot escriure els dies de la setmana.		
OBSERVACIONS: Títol original en romanès: SOTRONUL		

j107	EL JARDINER	
TIPUS:	PROPORCIONAT PER: Aigulu Musaeva	
JUGADORS:	EDAT:	PAÍS: Kirguizistan
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: Un dels jocs infantils tradicionals del Kirguizistan és el JARDINER. Els jugadors estan a terra asseguts en rotllana. La persona que dirigeix el joc posa a cada jugador el nom d'una planta o d'una fruita, com ara: rosa, poma, etc. Ell/ella serà el jardiner. En començar el joc el jardiner diu: "Tot caminant pel meu jardí vaig veure la rosa". La rosa, ràpidament contesta: "Oh!", com espantada. El jardiner li pregunta tot seguit: "I a tu, rosa, què et va passar?". La rosa contesta: "Em vaig enamorar de la llimona". La llimona diu llavors: "Oh!" Si el/la jugador/a no pot contestar de seguida o diu el nom d'algun jugador eliminat, ha d'abandonar el joc i deixar una penyora al jardiner. El joc continua fins que només queda un/a jugador/a, que serà el guanyador i a més a més serà l'encarregat de posar ordres per recuperar les penyores.		
OBSERVACIONS: Vegeu EL PARE CARBASSER		

j108	ETS UNA FLOR...	
TIPUS: de rotllana		PROPORCIONAT PER: Vlad Dragomir
JUGADORS:	EDAT:	PAÍS: Romania
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: Joc de nenes (*)		
<p>Les nenes estan en rotllana i canten la cançó tot picant de mans. A dins del cercle n'hi ha una altra que es para davant d'una. La nena triada passa al centre, canviant-se el lloc entre elles. Continua el joc de la mateixa manera tornant a cantar la cançó.</p>		
OBSERVACIONS: (*) Així ho diu l'original.		
<p>Cançó en romanès:</p> <p>Esti o floare, esti un crin, Esti parfumul cel mai fin Si ca semn că te iubesc, Colo jos mă iscălesc.</p> <p>Cançó en anglès:</p> <p>You are a lily, you are a flower, You have got the finest scent And I'll sign down for the power Of the love I feel for as a friend!</p>		

j109	LES OLLES	
TIPUS: d'atrapar	PROPORCIONAT PER: Javier Cabral González	
JUGADORS:	EDAT: 5-7	PAÍS: Paraguai
MATERIALS:		
<p>DESCRIPCIÓ: Es trien dos participants i es col loquen davant del grup. Els altres participants, que seran les olles, estaran ajocats amb les mans per darrere dels genolls. Els dos companys preguntaran si tenen olles i els altres contestaran que sí, que passin a comprar-les. Els dos compradors hauran d'agafar un company dels que són olles i agafar-lo pels braços (les nanses) sense que deixi anar les mans de dessota de les cames fins arribar al lloc de destí prèviament marcat.</p> <p>Llavors el que feia d'olla haurà de córrer mentre els compradors paguen per la seva adquisició. Si l'atrapen, els ajudarà amb els que falten. En cas contrari, tornarà a ser olla.</p>		
OBSERVACIONS: Títol original en espanyol: LAS OLLITAS		

j110	BOTXES / BALES	
TIPUS:	PROPORCIONAT PER: Petru Dumitru	
JUGADORS:	EDAT:	PAÍS: Romania
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: Les botxes, o bales, és un joc en el qual una botxa és impulsada amb el dit gros cap a altres botxes, normalment intentant fer-les sortir d'un cercle marcat. Una botxa és una boleta de pedra, vidre, argila o acer, que es fa servir en aquest joc. S'han trobat botxes en tombes egípcies i en excavacions gregues i romanes. El poeta Ovidi parla de les botxes en els seus poemes. Pieter Bruegel també descriu infants jugant a botxes en "Jocs d'Infants". El jugadors dibuixen un cercle de guix a terra. Aleshores col loquen de 10 a 12 botxes dintre el cercle. L'objectiu del joc és fer-les sortir del cercle. La botxa és impulsada pel dit gros cap a les altres botxes. El primer jugador, que ha d'estar a uns 10-12 metres del cercle, ho intenta. Si ho aconsegueix, torna a tirar, si no, continuarà el següent jugador. Guanya aquell que aconsegueix treure més botxes.		
OBSERVACIONS: Original en romanès: JOC CU BILE		

j111	PEDRA ALTA	
TIPUS:	PROPORCIONAT PER: Rafael Badia i Berga	
JUGADORS:	EDAT:	PAÍS: Olot - Catalunya
MATERIALS: palets de riera de mida regula		
DESCRIPCIÓ: El joc consisteix en intentar, per torns, realitzar cinc proves amb cinc pedretes. Cada cop que un jugador aconsegueix fer bé una prova passa a la següent. Quan falla, passa el torn a un altre jugador. Guanya el primer que aconsegueix realitzar les cinc proves. Aquestes són les proves: 1.- Es deixen caure les pedres a terra. Se n'agafa una i es tira enlaire. Abans de tornar-la a agafar cal recollir una pedra de terra. Es repeteix fins que s'han recollit les quatre pedres de terra. 2.- Igual que l'anterior però es recullen de dues en dues. 3.- Igual que els anteriors però primer se'n recull una i després les altres tres. 4.- Igual que els anteriors però s'han de recollir les quatre pedres de cop. 5.- Es tiren les cinc pedres a l'aire i es gira la mà intentant que caiguin totes sobre el dors d'aquesta. Si no és així, s'aniran recollint les pedres de terra amb aquesta mateixa mà sense que en caigui cap de les que hi han caigut a sobre.		
OBSERVACIONS:		

j112	EL CIRC	
TIPUS: de taula		PROPORCIONAT PER: Irina Koptug
JUGADORS:	EDAT:	PAÍS: Federació Russa
MATERIALS: tauler, daus, fitxes		
DESCRIPCIÓ: Es dibuixen quadrets amb dibuixos de circ. Tires els daus i vas a parar a un quadret. És un joc de tauler amb moltes trampes que tu t'inventes. No importa quanta gent hi juga. Tots els quadrets estan numerats de l'1 al 120. El primer jugador que arriba al punt 120 guanya.		
OBSERVACIONS:		

j113	EL GAT	
TIPUS: córrer i atrapar		PROPORCIONAT PER: Esc.Sec. "Sauletekis" - Panevezys
JUGADORS:	EDAT:	PAÍS: Lituània
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: Un dels jugadors és un "gat" i els altres són "ratolins". El "gat" intenta atrapar els "ratolins". El "ratolí" que ha estat atrapat es converteix en "gat". I llavors, aquest "gat" intenta atrapar els altres ratolins. I continua igual.		
OBSERVACIONS:		

j114	ELS RATOLINS I EL GAT	
TIPUS: rotllana - atrapar	PROPORCIONAT PER: Dana-Alina Iliescu	
JUGADORS:	EDAT:	PAÍS: Romania
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: Els/les nens/es es col loquen drets en cercle de cara al centre. Al centre hi ha un nen o una nena (el ratolí) i a fora un altre que ha serà el gat. Comença el joc. El gat ha d'atrapar al ratolí. Els jugadors de la rotllana faciliten la feina al ratolí permetent-li d'entrar i sortir de la rotllana, aixecant les mans. Però han d'impedir que passi el gat a través de la rotllana. Si el gat atrapa al ratolí, el mestre triarà dos nens/es més per als dos papers. Igualment farà si el gat no atrapa al ratolí dintre d'un determinat temps.		
OBSERVACIONS: Títol original en romanès: SOARECELE SI PISICA		

j115	A SEGUIR AL QUI PARA	
TIPUS:	PROPORCIONAT PER: Chris Rademan	
JUGADORS:	EDAT:	PAÍS: EUA
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: 1. Els infants es posenb en fila. 2. El primer és el capità. 3. El capità camina, salta, corre o pica de mans. 4. Tots els infants de la fila fan el mateix que el capità. 5. El capità fa una volta. 6. El capità va al final de la fila. 7. El següent de la fila serà el nou capità. 8. El joc dura fins que tots els infants han estat capitans.		
OBSERVACIONS: Original en anglès: FOLLOW THE LEADER		
Vegeu A SEGUIR EL REI		

j116	BACKGAMMON	
TIPUS: de taula		PROPORCIONAT PER: Daniel Busuioc
JUGADORS: 2	EDAT:	PAÍS: Romania
MATERIALS: un tauler especial		
<p>DESCRIPCIÓ: S'hi juga entre dues persones en un tauler especial. Cada un dels jugadors té 15 peces que es mouen segons el que marquin dos daus. Aquest joc té el seu origen a Mesopotàmia. Era popular a l'antiga Grècia, Roma, Pèrsia i l'Extrem Orient. Avui dia s'anomena "Table" a Romania, "Tavola reale" a Itàlia, "Tablas reales" a Espanya, "Trictrac" a França, "Plakato" a Grècia. "Backgammon" a Gran Bretanya i als EUA.</p> <p>El joc és una combinació d'estratègia i sort. Hi sol jugar la gent jove. Hi juguen dues persones. Calen quinze peces de dos colors contrastats.</p> <p>Al tauler hi ha dibuixats 12 triangles allargats. L'objectiu del joc és el de ser el primer en moure totes quinze peces de lloc dintre el propi tauler anomenat "casa". Les peces s'han de moure el nombre exacte de punts indicat per la tirada dels dos daus.</p> <p>La peça no pot anar a un punt ocupat per dues o més peces de l'adversari.</p> <p>Si la peça va a un punt ocupat per una sola peça, la de l'oponent ha d'anar a la barra.</p> <p>Els jugadors tampoc no poden moure mentre tenen una peça a la barra ja que primer de tot cal que torni a entrar aquesta. Això només succeirà quan hi hagi un punt buit o amb una sola peça a la taula de l'oponent.</p> <p>El guanyador és aquell jugador que primer treu totes les seves peces del seu tauler.</p>		
OBSERVACIONS:		

j117	JOC AMB NOUS	
TIPUS: punteria - apostes		PROPORCIONAT PER: "Stirbei Voda" Highschool, Calarasi
JUGADORS: 3-5	EDAT:	PAÍS: Romania
MATERIALS: 10-12 nous		
DESCRIPCIÓ: Cal buscar un terreny inclinat. A la part més alta s'ha de fer un clot i prendre 10-12 nous. Poden prendre-hi part tres, quatre o cinc nois. S'hi juguen diners. S'estableixen les regles i aleshores el primer noi agafa les nous i les duu a una certa distància del forat. Els altres es col loquen al voltant del forat y posen els seus diners al voltant del forat. Un noi ha de tirar les nous (un determinat nombre) al forat. Si ho fa, s'endurà tots els diners de terra. Si no aconsegueix tirar el nombre de nous establert, continua un altre noi.		
OBSERVACIONS:		

j118	EL SEMÀFOR	
TIPUS: córrer i atrapar	PROPORCIONAT PER: Nikita, Nastya, Anton, Nail, Ksenia...	
JUGADORS:	EDAT:	PAÍS: Federació Russa
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: 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.		
OBSERVACIONS:		

j119	PEL LÍCULES	
TIPUS: córrer i atrapar		PROPORCIONAT PER: Nikita, Nastya, Anton, Nail, Ksenia...
JUGADORS:	EDAT:	PAÍS: Federació Russa
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: Un dels infants para. Els altres estan darrera una línia. El qui para va dient l'abecedari en veu baixa. Quan els altres diuen "Para!" ell pronuncia una lletra en veu alta i tots el altres tracten de dir el títol d'una pel licula que comenci amb aquesta lletra (o pot ser el nom d'una ciutat, o una cançó, o un riu, etc). Els qui ho diuen poden passar fins a una altra línia; els qui no saben què dir, poden intentar córrer intentant esquivar el qui para. Si n'atrapa un, aquest para la següent jugada.		
OBSERVACIONS:		

j120	EL GEGANT	
TIPUS: córrer i atrapar	PROPORCIONAT PER: Maria Dumitru	
JUGADORS:	EDAT:	PAÍS: Romania
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: 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 arribin a casa. El que sigui atrapat serà el nou "gegant".		
OBSERVACIONS: Títol original en romanès: CĂPCĂUNUL		

j121	EL VAMPIR	
TIPUS: d'atrapar		PROPORCIONAT PER: Lluís Garcia i Coca
JUGADORS:	EDAT:	PAÍS: Navarcles - Catalunya
MATERIALS:		
<p>DESCRIPCIÓ: Es pot jugar amb un nombre indeterminat de nens. Es situen en una rotllana i al mig, assegut, es col.loca el vampir que pot ser el mestre. Els nens giren corrents en el sentit de les agulles del rellotge demanant: "Vampir quina hora és?"... I el Vampir va dient hores fins que diu les 12, hora en què es desperten els vampirs, i llavors surt en persecució dels nens. Els que són atrapats abans que arribin a un lloc destinat com a casa es converteixen en "vampirets" fins que tots són atrapats.</p> <p>Es poden fer algunes variants tot canviant les hores pels dies de la setmana, colors,... Llavors cal canviar la pregunta inicial que fan els nens i acordar quan surt el vampir a atrapar els nens. Es pot adaptar a les diferents edats.</p>		
OBSERVACIONS:		

j122	A LA VORA DE LA MAR	
TIPUS: motriu musicat		PROPORCIONAT PER: Miren Garralda i Alonso
JUGADORS: 10-20	EDAT: + 5	PAÍS: Barcelona - Catalunya
MATERIALS:		
<p>DESCRIPCIÓ: S'escullen dos infants i es col loquen cara a cara, agafats de les mans, formant un pont. Aquests dos jugadors trien, en secret, qui serà mar i qui terra. La resta de mainada fan una fila, un darrere l'altre, davant dels jugadors que paren. La fila de nens va cantant la cançó i saltant a ritme, tot passant per sota del pont. Quan s'ha acabat la cançó els qui fan de pont es queden com a presoner l'infant que passava per sota en aquell moment li pregunten a cau d'orella:</p> <p>- Qué vols, mar o terra?</p> <p>Segons el que escull es col locará darrere de l'un o de l'altre, agafant-se per la cintura. Tot aixó s'ha de fer molt fluixet i amb molta discreció perquè els de la fila no descobreixin qui és cada cosa. El joc continua així fins que no queda cap infant a la fila. Llavors, els infants que feien el pont, al crit de: "-Ja!" , fan força en sentit contrari ajudats pels que tenen al darrere, que també estiren. Es tracta d'aconseguir arrossegar l'altre equip.</p>		
OBSERVACIONS: Font: Joc popular		
Observacions: Aquest joc pot fer-se amb altres cançons. Una de les més usades és Sota del Pont (Veure el joc Passar el pont en "Jocs populars. I tu a què jugues"). Els infants que fan de pont poden escollir també el nom de dos colors, dos animals, dues fruites, etc.		
Més informació a: http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm		

j123	BALL RODÓ CATERINETA	
TIPUS: motriu musicat		PROPORCIONAT PER: Miren Garralda i Alonso
JUGADORS: més de 8	EDAT: + 3	PAÍS: Barcelona - Catalunya
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: Tots els infants s'agafen de les mans fent rotllana. mentre es canta es va voltant i quan s'arriba al final de la cançó, es diu - "Só Caterineta, Só!!", molt fort. Llavors tothom s'ajup a la vegada i s'estiren fort pels braços, intentant fer-se caure, els uns als altres. Evidentment molts acaben a terra.		
OBSERVACIONS: Font: "El joc col lectiu tradicional" Imma Marin Observacions: Hi ha qui acaba la cançó amb la frase: "-Ajoca't moixó!", en comptes del "Caterineta só!".		
Més informació a: http://www.xtec.es/~mqarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm		

j124	EL DIRECTOR D'ORQUESTRA	
TIPUS: musicat	PROPORCIONAT PER: Miren Garralda i Alonso	
JUGADORS:	EDAT: + 4	PAÍS: Barcelona - Catalunya
MATERIALS:		
<p>DESCRIPCIÓ: Surt un infant del lloc on són tots. Els altres, asseguts en rotllana, trien el director. Aquest, al ritme d'una cançó, haurà de fer gestos repetitius simulant l'acció de tocar els diversos instruments musicals que apareixen en una orquestra: el timbal, platerets, la trompeta, la flauta, el violí, la guitarra, etc. i anar-los variant sovint. Els altres, dissimuladament, hauran d'observar-lo i fer el mateix. Quan entra el nen que era fora, se situa al mig del cercle i va mirant detingudament, a fi d'endevinar qui és el director de joc. Per fer-ho té tres oportunitats. Si a la tercera no ho ha aconseguit paga penyora i s'escull un nou director, i un altre per parar. Si ha aconseguit endevinar-ho serà el director del joc a qui li tocarà parar la propera vegada.</p>		
OBSERVACIONS: Font: "Jocs populars: I tu, a que jugues?" Imma Marin		
Observacions: Aquest joc pot fer-se amb qualsevol cançó, però l'esmentada és una de les més adients i apareix en el recull "Sobre tradicions de Vilanova i la Geltrú"		
Més informació a: http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm		

j125	EL CAÇADOR	
TIPUS: musicat		PROPORCIONAT PER: Miren Garralda i Alonso
JUGADORS: més de 10	EDAT: + 4	PAÍS: Barcelona - Catalunya
MATERIALS:		
<p>DESCRIPCIÓ: Comença el joc tots asseguts en rotllana, menys el caçador, que es col loca al mig i amb els ulls tapats. Els infants asseguts canten:</p> <p>"Tots els ocells que canten sense por s'amaguen quan arriba el cacador".</p> <p>El caçador toca un nen del cercie i li diu: "Ocellet, com cantes?". L'ocellet ha de fer, seguint la música de la cançó:</p> <p>"Piu, piu, piu, piu piu, piu, piu. piu piu piu piu, piu, piu, piu, piu piu piu. piu piu piu."</p> <p>El caçador, pel so de la veu, i ajudat per el reconeixement tàctil de les faccions de la cara, ha d'encertar el nom de "l'ocellet" que ha cantat. Si no l'endevina, tots li canten:</p> <p>"Ah! caçador que bades, no era ell, escolta bé com canta cada ocell".</p> <p>I així successivament fins que n'encerti algun. Quan el caçador aconseguix encertar el nom del "ocellet" caçat, aquest passa a esser caçador i continua el joc.</p>		
<p>OBSERVACIONS: Font: "Jocs populars: i tu, a què jugues?" Imma Marin</p> <p>Observacions: De vegades, en comptes de cantar el "piu, piu...", seguint el ritme de la cançó, els infants ho diuen simulant un ocelllet.</p>		
Més informació a: http://www.xtec.es/~mqarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm		

j126	PAQUET DE POMES	
TIPUS: musicat		PROPORCIONAT PER: Miren Garralda i Alonso
JUGADORS: més de 10	EDAT: + 5	PAÍS: Barcelona - Catalunya
MATERIALS: un mocador o similar		
<p>DESCRIPCIÓ: Hi ha un jugador que dirigeix el joc; la resta obeeix les seves ordres. Tots els jugadors es distribueixen per l'espai de manera arbitrària, guardant certa distància entre ells; ni massa junts, ni massa separats. El que fa de capità crida, per exemple: Pomes de 2! Llavors els infants s'agrupen formant les "pomes" tal com s'ha manat. Un cop tenim les pomes agrupades, canten i ballen al ritme de la cançó segons les pomes manades pel capità. En aquest cas diríem: Dos pomes té el pome, de dos una...</p> <p>Quan s'acabi de cantar, el capità variarà l'ordre i dirà: Pomes de 3! Pomes de 8!, etc. i així fins que es cansen. Tots els jugadors s'esforçaran a formar part d'una poma i no ser els últims d'aconseguir-ho.</p>		
OBSERVACIONS: Font: "Jocs populars: i tu, a què jugues?" Imma Marin		
Més informació a: http://www.xtec.es/~mqarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm		

j127	ELS CONILLS ALS SEUS CAUS	
TIPUS: motriu	PROPORCIONAT PER: Miren Garralda i Alonso	
JUGADORS: més de 10	EDAT: + 4	PAÍS: Barcelona - Catalunya
MATERIALS:		
<p>DESCRIPCIÓ: Els jugadors s'agrupen de tres en tres. Dos d'ells es donen les mans i formen un cau; el tercer es col loca dins del cau, és el conillet Hi ha un jugador, que també és un conill, però aquest no té cau. A un senyal del director del joc, tots els conills surten dels seus caus i van saltironant amb el conillet solitari; si volen poden anar fent cantarelles: laralarilo la la... Els caus també poden giravoltar sense moure's de lloc. A un altre senyal (per exemple: el tret d'un caçador), els conills s'afanyen a ficar-se dins el cau; el qui no en tenia, de cau, ha de procurar de trobar-ne un. Ara, un altre infant farà de conill solitari. Els conillets no han d'estar sempre enganxats als caus, al contrari, han de mirar de ser una mica atrevits per donar més emoció al joc. El joc acaba quan es cansen.</p>		
OBSERVACIONS: Font: "Jocs populars. i tu a què jugues". Imma Marin Observacions: Quant la canalla juguen entre ells, sovint, el director del joc i el conillet solitari són un mateix infant.		
Més informació a: http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm		

j128	LA CUCAFERA	
TIPUS: motriu	PROPORCIONAT PER: Miren Garralda i Alonso	
JUGADORS: més de 4	EDAT: + 4	PAÍS: Barcelona - Catalunya
MATERIALS:		
<p>DESCRIPCIÓ: Qui fa de "rei" va donant ordres segons la seva imaginació dient:</p> <ul style="list-style-type: none">- La cucafera diu... salteu sobre un peu!- La cucafera diu.. toqueu-vos la panxa!- La cucafera diu... doneu una volta a .. etc. <p>Llavors tots els jugadors han de fer exactament alló que mana la "Cucafera". Tanmateix, qui fa de "rei", de tant en tant, dóna l'ordre sense dir: - La cucafera... en el qual cas tots han de restar quiets. Per exemple: -diu... feu pessigolles al company de la dreta! En aquest cas, han de restar quiets. Quan els infants s'equivoquen, el "rei" fa broma dient: ei! despistats, o ai! que us enredo!, etc. El joc és més divertit quan més divertides originals siguin les ordres.</p>		
OBSERVACIONS: Font: Joc popular		
Observacions: Pot introduir-se la variant de que el jugador que s'equivoqui pagui penyora.		
Més informació a: http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm		

j129	EL PARC DE LES LLAGOSTES	
TIPUS: motriu	PROPORCIONAT PER: Miren Garralda i Alonso	
JUGADORS: més de 6	EDAT: + 5	PAÍS: Barcelona - Catalunya
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: Es dibuixa un gran cercle, dintre del qual les "llagostes" van i vénen molt contentes. No poden sortir d'aquest pati i hi circulen saltant amb els peus junts. Les persegueix una granota que ha de saltar a la gatzoneta, la qual cosa l'impedeix d'anar gaire de pressa. la granota quan salta, va fent: "croa", "croa"... Cada una de les llagostes atrapades es va convertint en granota. De manera que cada cop hi ha més granotes i menys llagostes. L'última llagosta en ser atrapada, fara de granota la propera jugada.		
OBSERVACIONS: Font: adaptació del joc El parc de les llagostes de "Jocs populars: i tu a què jugues" d'Imma Marin Observacions: Es pot jugar també, amb canalla una mica més gran, fent que les llagostes circulin a peu coix		
Més informació a: http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm		

j130	L'ESPARDENYETA	
TIPUS: motriu		PROPORCIONAT PER: Miren Garralda i Alonso
JUGADORS: més de 6	EDAT: + 4	PAÍS: Barcelona - Catalunya
MATERIALS:		
<p>DESCRIPCIÓ: Els infants estan en rotllana, asseguts a terra, amb els ulls tancats, menys un que fa de "mare" i va donant voltes per fora el cercle. La mainada de la rotllana i la "mare" mantenen el següent diàleg:</p> <p>Rotllana: - mare, tinc set Mare: - beu aigua Rotllana: - hi ha una mosca! Mare: - beu vi! Rotllana: - hi ha un mosquit! Mare: - beu vi del bo! Rotllana: - ai, que bo! Mare, tinc son! Mare: - dorm! Rotllana: - fins a quina hora? Mare: - fins a les...!</p> <p>La "mare" diu un número no superior a 20 o a 25, si no es fa massa llarg. Tota la rotllana, amb els ulls clucs, conten en veu alta. Mentrestant, el qui fa de "mare" posa la penyora a darrera d'un nen de la rotllana. Quan s'acaba de contar, qui la té s'aixeca de pressa per perseguir la "mare". Si l'agafa abans que aquesta sigui en el lloc que ell ha deixat, la mare torna a parar i si no qui farà de "mare" serà ell.</p>		
OBSERVACIONS: Font: "Jocs populars: i tu a què jugues?" d' Imma Marin		
Més informació a: http://www.xtec.es/~mqarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm		

j131	VOLEN, VOLEN	
TIPUS: motriu	PROPORCIONAT PER: Miren Garralda i Alonso	
JUGADORS: més de 5	EDAT: + 3	PAÍS: Barcelona - Catalunya
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: El qui fa de "rei" va dient: - Volen, volen... coloms!, o qualsevol altre animal que voli. En sentir-ho els jugadors, han d'alçar, tots alhora i ben de pressa, les mans enlaire movent-les com si volessin, desplaçar-se lliurement per l'espai, dient: - volen, volen. Si s'anomena un animal que corre, per exemple: - Corren, corren... gossos!, els jugadors comencen a córrer movent els braços, fent el gest de córrer i dient: - Corren, corren!, i si s'anomena un animal que neda, per exemple: - Neden, nedem... sardines, els infants han de desplaçar-se movent els braços com si nedessin i dir - Neden, nedem! Ara bé, "el rei" pot donar una ordre falsa, per exemple: - Corren, corren... periquitos. En aquest cas, els jugadors hauran de restar completament quietes. Els qui s'equivoquin poden continuar jugant, eliminar-se o bé pagar una penyora.		
OBSERVACIONS: Font: Joc popular		
Observacions: Versió lliure del joc "Volen Volen" recollit al llibre "Jocs populars: tu, a que jugues?", d' Imma Marín. Una altra manera de jugar seria anomenant vehicles, en lloc d'animals.		
Més informació a: http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm		

j132	ÀNEC, ÀNEC, OCA	
TIPUS: atrapar		PROPORCIONAT PER: Chris Rademan
JUGADORS:	EDAT:	PAÍS: EUA
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: 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'empaita 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.		
OBSERVACIONS:		

j133	LLUM VERMELLA, LLUM VERDA	
TIPUS: córrer	PROPORCIONAT PER: Chris Rademan	
JUGADORS:	EDAT:	PAÍS: EUA
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: 1. Sortiu al pati. 2. Hi poden jugar molts infants. 3. Trieu-ne un que faci de "Semàfor". 4. Els altres infants seran "cotxes". 5. S'han de posar en fila, a la línia de sortida, uns 30 metres lluny del "Semàfor". 6. El "Semàfor" crida "Llum verda" i es gira d'esquena als infants. 7. Els infants corren cap al "Semàfor". 8. El "Semàfor" es gira i crida "Llum vermella". 9. Els infants s'han de quedar quiets. Si es mouen han de tornar a la línia de sortida. 10. Continueu jugant fins que un infant toqui el "Semàfor". Llavors ell serà el nou "Semàfor", mentre que el vell s'unirà als altres a la línia de sortida per tornar a jugar.		
OBSERVACIONS:		

j134	LA VARETA	
TIPUS: atrapar		PROPORCIONAT PER: Javier Cabral González
JUGADORS: grups de 8	EDAT:	PAÍS: Paraguai
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: Els jugadors es distribueixen en grups de 8. Tots es col·loquen en fila i un fa de mare i és el que porta una vara. La mare pregunta, per exemple, noms d'immobilitzacions, o marques de cotxe..., el que contesti el que la mare ha pensat, tindrà la var i perseguirà amb ella els altres, podent donar-los cops fins que arribin a "casa". Es pot utilitzar un cinturó, a les classes d'arts marcial o una pilota en altres esports. En aquests casos, es tracta de preguntar continguts tècnics als alumnes per tal que aprenguin i juguin.		
OBSERVACIONS:		

j135	ELS ANIMALS SALVATGES	
TIPUS: atrapar	PROPORCIONAT PER: Javier Cabral González	
JUGADORS:	EDAT: 6-12	PAÍS: Paraguai
MATERIALS: fitxes		
<p>DESCRIPCIÓ: Es reparteix a cada alumne una fitxa, a la qual hi ha dibuixat un animal (elefants, gats, ratolins, porcs, àguiles, gossos, granotes...) El professor dirà: Els animals salvatges són els...! i dirà el nom d'un animal. Els alumnes que tinguin aquesta fitxa seran els que intentaran atrapar a la resta dels "animals". Quan n'atrapin un, el portaran al seu "cau" (per exemple una porteria).</p> <p>Variant: Es poden afegir dues fitxes que representin un "caçador". Aquests podran atrapar qualsevol animal. Si algun "animal" atrapa al "caçador", aquest comptarà fins a 5 i podrà atrapar aquest "animal". D'aquesta manera s'afegeix un grau d'incertesa més gran al joc.</p>		
OBSERVACIONS:		

j136	PACMAN (2)	
TIPUS: córrer	PROPORCIONAT PER: Javier Cabral González	
JUGADORS: 10-30	EDAT: 6-12	PAÍS: Paraguai
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: Aquest joc tracta de simular l'homònim dels video-jocs. Es tria dos o tres alumnes que són els "fantasmes" i els altres són els "comecocos". Quan un "fantasma" atrapa un "comecocos" aquest es converteix en "fantasma".		
Variants: S'hi pot jugar de moltes maneres:		
- Tant els "fantasmes" com els "comecocos" han d'anar trepitjant sempre una línia qualsevol de la pista.		
- Quan el professor toca el xiulet, els "comecocos" poden atrapar els "fantasmes", convertint-se aquests en "comecocos". D'aquesta manera se simula a quan en el video-joc el "comecocos" es menja un punt més gros.		
OBSERVACIONS: Comentaris: Per jugar a aquest joc cal una pista on hi hagi senyalitzats diversos camps, com per exemple: una pista de bàisbol, una d'handbol, una de bàdminton, bàsquet, etc.		

j137	MARCIANETS I TERRÍCOLES	
TIPUS: córrer	PROPORCIONAT PER: Javier Cabral González	
JUGADORS:	EDAT: >6	PAÍS: Paraguai
MATERIALS: gafes d'estendre roba		
DESCRIPCIÓ: Els jugadors es distribueixen lliurement per l'espai. En el centre d'aquest espai es col loca una obssa o una caixa on es col loquen les gafes d'estendre roba. Hom tria un jugador perquè faci de "Marcianet". Aquest jugador es col locarà una gafa en algun lloc visible de la samarreta i anirà a atrapar els "Terríoles". Cada cop que n'atrapa un, aquest es converteix en "Marcianet" i haurà d'agafar una gafa i col locar-se-la a la samarreta. D'aquesta manera ja podrà atrapar els altres. Guanya el jugador que quedi en darrer lloc.		
OBSERVACIONS:		

j138	MIRAD PARA ARRIBA	
TIPUS: córrer	PROPORCIONAT PER: Javier Cabral González	
JUGADORS: gran grup	EDAT: 6-8	PAÍS: Paraguai
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: Tots asseguts en rotllana menys un, que està dret fora del cercle i que té un drap a la mà. Tots els alumnes canten una cançó al mateix temps que dramatitzen el que diu la lletra. Aquesta ha d'acabar amb un nombre. Tots compten fins aquest nombre mentre estan amb els ulls tancats, com si dormissin. El que està fora del cercle deixa el mocador darrere un dels que estan asseguts, quan acaben de comptar al que han deixat el mocador, s'aixeca i prova d'atrapar l'altre abans que s'assegui al lloc que ha quedat buit.		
OBSERVACIONS: Mirad para arriba que caen las hormigas mirad para abajo que caen escarabajos manos delante que viene el comandante manos detrás que viene el capitán ¡niños a dormir! ¿Hasta qué hora?, Hasta las...		

j139	OCELLS I GÀBIES	
TIPUS: córrer	PROPORCIONAT PER: Javier Cabral González	
JUGADORS:	EDAT: >6	PAÍS: Paraguai
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: Els alumnes es col loquen en grups de tres components, dos dels quals es col loquen un de cara a l'altre, drets i agafats de les mans (formant la "Gàbia". El tercer participant es col loca enmig d'ells, entre les mans ("Ocell"). El jugador que es troba al mig tindrà el núm. 1 i els altres dos seran el 2 i el 3 respectivament. Quan el mestre digui: número 1 (el que fa d'ocell) aquest sortirà corrent i la "Gàbia", composta pels nombres 2 i 3) agafats de la m+a surten darrere d'ell per atrapar-lo. Quan el mestre diu un altre número, per exemple el 2, els nombres 1 i 3 s'agafen de les mans formant una nova "Gàbia" i van a atrapar el nou "Ocell" i així successivament. Guanya el jugador que quan fa d'"Ocell" no ha estat mai atrapat.		
OBSERVACIONS:		

j140	GOSSOS, GATS I RATOLINS	
TIPUS: córrer		PROPORCIONAT PER: Javier Cabral González
JUGADORS: >15	EDAT:	PAÍS: Paraguai
MATERIALS: fitxes		
<p>DESCRIPCIÓ: Es reparteix una fitxa on hi ha dibuixat un animal. Els animals de les fitxes són: gossos, gats i ratolins. Les fitxes més nombroses són les dels ratolins, seguides dels gats, i de les que n'hi haurà menys seran les dels gossos. A un senyal del mestre, els gossos intentaran atrapar els gats i enviar-los al "cau" (per exemple una porteria). Els gats intentaran atrapar els ratolins al mateix temps que esquiven els gossos. El ratolins, en canvi han de fugir dels gats. Si un gos atrapa un ratolí, no passa res. Si un gat atrapa un gos, tampoc, aquest comptarà fins a 5 i podrà atrapar al gat.</p> <p>Variant: Es poden afegir dues fitxes que representen un "caçador". Aquests poden atrapar a qualsevol animal. Si algun "animal" atrapa al "caçador" aquest comptarà fins a 5 i podrà atrapar aquest animal. D'aquesta manera s'afegeix un gran d'incertesa més gran al joc.</p>		
OBSERVACIONS:		

j141	TREPITJAR ELS BLOCS	
TIPUS: córrer		PROPORCIONAT PER: Javier Cabral González
JUGADORS: grups de >	EDAT: >8	PAÍS: Paraguai
MATERIALS:		
<p>DESCRIPCIÓ: Es col loquen uns blocs de plàstic per terra, ben separats. L'ideal és que el nombre de blocs sigui, aproximadament, una quarta part del nombre de jugadors. Se'n trien dos o tres que paren, la missió dels quals és de tocar la resta de jugadors. Els tocats passen a parar i el que ha tocat se salva. Per tal de no ser tocats, els jugadors han de trepitjar un bloc amb un peu, però han d'abandonar aquest lloc si un altre company trepitja el bloc (no hi poden tornar sense haver estat en un altre). L'objectiu del joc és de no deixar-se atrapar mai.</p> <p>VARIANT: Els que paren no se salven quan toquen algú. D'aquesta manera cada cop n'hi ha més que paren i guanyaran el joc aquells que, al final quedin trepitjant un bloc (senyal que no els han atrapat mai).</p>		
OBSERVACIONS:		

j142	POLICIES I LLADRES	
TIPUS: córrer	PROPORCIONAT PER: Javier Cabral González	
JUGADORS: equips de	EDAT: 6-14	PAÍS: Paraguai
MATERIALS:		
<p>DESCRIPCIÓ: Es formen dos equips d'igual nombre de jugadors i cada un se situa en un extrem de la pista. Un equip són els "policies" i l'altre els "lladres". Els policies han d'atrapar els lladres i portar-los a la "presó" (per exemple una porteria). Quan tots els lladres han estat atrapats, es canvien els papers.</p> <p>Variante: "Policies i lladres salvant". tots els "lladres" que són atrapats i portats a la presió s'agafen les mans formen una cadena. Si algun "lladre" dels que encara no han estat atrapats toca la cadena, se salven tots els lladres capturats.</p> <p>Comentaris: En el primer cicle, aquest joc agrada mol. El professor pot motivar els alumnes, donant-los unes plaques de policia imaginàries o reals als "policies" i uns antifàços als "lladres". Per exemple, es pot demanar als alumnes que parin les mans i el professor els va picant la mà fent veure que els lliura les plaques de policia o els antifàços i els alumnes se les col loquen imaginàriament.</p>		
OBSERVACIONS:		

j143	LA CUA DE LA GUINEU	
TIPUS: córrer	PROPORCIONAT PER: Javier Cabral González	
JUGADORS: gran grup	EDAT: >6	PAÍS: Paraguai
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: Cada alumne té un mocador o una cinta o un tros de paper entre els pantalons i el cos per la part del darrera, amb un tros que li sobresurt, com si fos una cua. Els jugadors corren lliurement. Intentaran prendre la cua als altres. Si un jugador es queda sense cua i no en té més queda eliminat. Si ha aconseguit prendre'h alguna, se la posa i continua jugant. Guanya aquell que al final del temps tingui més mocadors o cintes		
OBSERVACIONS:		

j144	RATOLINS BALLARINS	
TIPUS: atrapar		PROPORCIONAT PER: Javier Cabral González
JUGADORS: >15	EDAT: 6-12	PAÍS: Paraguai
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: Tots els participants se situen pel terreny de joc, procurant aprofitar l'espai més gran possible. Es tria un dels participants perquè faci de GAT perseguidor. La resta fan veure que són RATOLINS BALLARINS, que comencen a GIRAR abans no els caci el GAT. En cas de ser caçat (toca) pel GAT sense estar GIRANT, es tornen GAT. D'aquesta manera el nombre de gats va augmentant progressivament mentre va minvant el nombre de RATOLINS BALLARINS, resultant al final del joc ser el més ràpid el darrer RATOLÍ BALLARÍ, que posarà fi a aquest "mogut" joc d'atrapar.		
OBSERVACIONS:		

j145	T'ATRAPO SI PERDS L'EQUILIBRI	
TIPUS: atrapar	PROPORCIONAT PER: Javier Cabral González	
JUGADORS: 10-30	EDAT: 6-14	PAÍS: Paraguai
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: Tots els alumnes amb un volant. Se'n trien 3 o 4 que són els caçadors. A un senyal, tots els alumnes es col loquen el volant al cap i ja no el poden tocar amb les mans. L'han de mantenir en equilibri per tal que no caigui. Quan això succeeixi, els caçadors intentaran atrapar-los. Els caçadors podran fer riure als que tenen el volant al cap per tal que així els caigui més aviat. Està prohibit tocar els alumnes, o bufar, etc. Variant: Els objectes es poden tenir en equilibri de diferents maneres: a la mà, al genoll (mantenint una cama flexionada), als alumnes se'ls acudeixen moltes possibilitats.		
OBSERVACIONS: Comentaris: Aquest joc es pot fer també amb llaunes de refresc buides. Són més difícils de mantenir en equilibri. D'aquesta manera tenim un joc en el qual es poden treballar altres continguts, com ara reciclar el material, utilitzar material de desperdici, educació ambiental, educació per al consumidor, etc.		

j146	VOLEI-GLOBUS	
TIPUS: atrapar	PROPORCIONAT PER: Javier Cabral González	
JUGADORS:	EDAT: >8	PAÍS: Paraguai
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: Per parelles. Es divideix el terreny en dos camps iguals, delimitant les marques; es col·loca una corda, un llistó o una xarxa d'un extrem a l'altre per tal de dividir el terreny de joc. S'utilitzen globus amb aigua, tovalloles, sacs... Cada un dels jugadors agafa la tovallola per un costat i el seu company per l'altre. El globus estarà damunt la tovallola. L'altre equip estarà de la mateixa manera però a l'altra banda del camp i amb la seva tovallola. L'objectiu del joc és passar per sobre la xarxa el globus i els de l'altre equip córrer, desplaçar-se per atrapar-lo abans no caigui. La parella que deixi caure el globus perdrà. També es pot fer amb 3 equips de dos jugadors a cada banda.		
OBSERVACIONS:		

j147	GUINEUS I COLOMS	
TIPUS: atrapar	PROPORCIONAT PER: Javier Cabral González	
JUGADORS:	EDAT: 6-12	PAÍS: Paraguai
MATERIALS:		
DESCRIPCIÓ: Es fan dues línies a una distància aproximada de 20 metres, que seran els colomars. Al mig d'aquestes línies se col·locarà un alumne que serà la guineu, el qual a un senyal del mestre intentarà atrapar tants coloms com pugui, que aniran d'un colomar a l'altre. Tots aquells coloms que siguin atrapats es convertiran en guineus, col·locant-se al mig. Guanyarà el jugador que sobrevisqui com a colom.		
OBSERVACIONS:		

j148	PEIXET, PEIXET	
TIPUS: corda		PROPORCIONAT PER: Javier Cabral González
JUGADORS: 10-30	EDAT: >12	PAÍS: Paraguai
MATERIALS: una corda per alumne		
DESCRIPCIÓ: Cal una corda d'un metre com a mínim per a cada participant. Es divideixen en dos equips; un dins de la corda (els peixets) i l'altre en els dos extrems (els pescadors). S'informa als de dins que han d'empènyer amb les mans a l'alçada de la cintura i no deixar que els dels extrems els portin fora de l'aigua (un cercle pintat amb guix; pot ser també un cercle de la pista de bàsquet). Naturalment, els de fora estiren i fan caure tots els de dins. Suggerim de fer-ho amb compte, el resultat és un grup (el de dins) a terra uns sobre altres. Com a mesura addicional de seguretat, al senyal del moderador (xiulet) NINGÚ pot continuar estirant la corda.		
OBSERVACIONS:		

j149	GUINEUS I CAÇADORS	
TIPUS: corda	PROPORCIONAT PER: Javier Cabral González	
JUGADORS:	EDAT: >6	PAÍS: Paraguai
MATERIALS: una corda per alumne		
DESCRIPCIÓ: Els jugadors es distribueixen en dos equips. Un equip, les Guineus, es col loquen a la part del darrere dels pantalons, una corda, que quedarà arrossegant-se per terra. Aquest equip es col loquen lliurement per l'espai, mentre que l'altre, elsCaçadors, es troben en un extrem del gimnàs. A un senyal del professor, tots els Caçadors corren cap a les Guineus i intentaran trepitjar-los les cues. Un cop totes les Guineus s'han quedat sense cua, es canvien els papers. Guanya el jugador que aconsegueix arrencar primer una corda a una Guineu.		
OBSERVACIONS:		

j150	EL RELLOTGE	
TIPUS: relleus	PROPORCIONAT PER: Javier Cabral González	
JUGADORS: <10	EDAT: >6	PAÍS: Paraguai
MATERIALS:		
<p>DESCRIPCIÓ: Els jugadors es distribueixen en equips. Els jugadors es col·locaran un darrere l'altre asseguts a terra i se'ls assignarà un nombre a cada un, començant pel primer jugador, el dos al segon, etc. Els equips prenen posició en forma de cercle, col·locant-se els primers jugadors al centre del cercle i la resta de la fila, en diagonal cap a l'extrem del cercle. El mestre diu un nombre i el jugador de cada equip que el tingui, s'aixeca i surt corrent, passant per darrere de tots els de l'equip contrari fins a tornar al seu lloc. El jugador que primer completa el recorregut aconseguirà un punt per al seu equip.</p> <p>NOTA: Aquest joc es pot combinar perfectament utilitzant sumes, restes, divisions o multiplicacions (segons l'edat dels jugadors). D'aquesta manera els jugadors realitzen una operació matemàtica el resultat de la qual serà el nombre del jugador que sortirà corrent.</p>		
OBSERVACIONS:		