



Diputació
Barcelona



BAGUL JOCS DE L'EL MÓN GUIA DE DINAMITZACIÓ



ÍNDEX

1.	Presentació	3
2.	Plantejament educatiu	3
3.	Objectius educatius	4
4.	Contingut del bagul	4
5.	Muntatge i distribució de l'espai	7
6.	Dinamització de l'espai	9
7.	Les regles dels jocs	10
	7.1. Carrom	10
	7.2. Crokinole	12
	7.3. Shove ha'penny	13
	7.4. Birinic	14
	7.5. Rodella	15
	7.6. Granota	16
	7.7. Auelé	18
	7.8. Baldufes	19
	7.9. Caçaboles i kendames	20

1 Presentació

Jocs del món és un recurs educatiu dissenyat per acostar a ciutadans i ciutadanes, i especialment als infants, el valor del joc com a punt de trobada entre les diferents persones i cultures. Aquesta iniciativa sorgeix com a material de complement i reforç de l'exposició Jocs del Món, amb la qual comparteix objectius i recursos.

Aquest bagul conté tot el necessari per fer possible que els equipaments educatius o els espais públics del municipi es converteixin en escenaris idonis perquè els infants i les seves famílies gaudeixin d'una selecció de jocs propis de la nostra cultura, alhora que en descobreixen d'altres jugats arreu del món. El material del recurs permet un joc simultani de fins a 30 participants aproximadament.

La guia que teniu a les 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 a l'escola, el barri o l'equipament de lleure.

Així, aquesta iniciativa, impulsada per la Diputació de Barcelona, vol promoure el desenvolupament d'activitats lúdiques i de participació com a eines educatives per treballar la interculturalitat i la convivència a les nostres comunitats.

2 Plantejament educatiu

Mitjançant el joc, i des de ben petites, les persones anem descobrint el nostre entorn, les nostres capacitats i la gent que ens envolta. Els jocs es revelen com un conjunt de pràctiques i coneixements compartits per una comunitat que es van transmetent de generació en generació, la qual cosa els converteix en una part de la cultura pròpia de totes les societats humanes.

Partint d'aquest plantejament universalista, el material que us presentem vol incidir directament en dos aspectes fonamentals per al desenvolupament dels infants de les nostres comunitats:

- Els jocs com a punt de trobada entre les diferents persones i cultures d'arreu del món.
- Els jocs de moviment com a base popular dels esports i la pràctica de l'exercici físic.

3 Objectius educatius

Els principals objectius educatius d'aquest material són:

- Promoure la sociabilitat i el civisme mitjançant el coneixement i la pràctica de jocs tradicionals d'arreu del món.
- Promoure els valors de la interculturalitat i l'apropament a altres cultures per prevenir el racisme i la xenofòbia davant el fenomen de la migració.
- Afavorir la relació intergeneracional entre les famílies al voltant del joc com a activitat compartida.
- Potenciar el sentiment de comunitat als centres i als municipis mitjançant l'ús positiu dels espais per part de la ciutadania.

4 Contingut del bagul

El recurs "Bagul de jocs del món" conté el material següent:

1 carrom



1 crokinole



1 birinic



1 rodella



1 granota

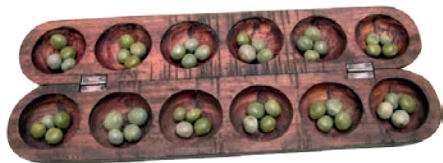


1 shove ha'penny



3 caçaboles i 2 kendames

2 auelé



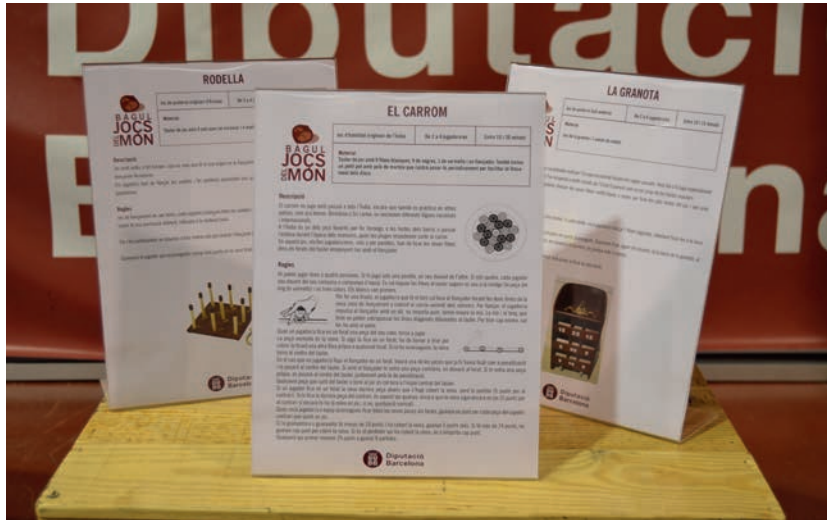
10 baldufes



2 cartells de presentació de l'espai de joc



8 expositors DIN 4 amb les regles dels jocs



Tots els materials que conformen el bagul Jocs del món estan emmagatzemats en 1 maleta de transport amb rodes de color negre amb obertura superior.



5

Muntatge i distribució de l'espai

El recurs “Jocs del món” conté tot el necessari per al muntatge de l'espai de joc i per al desenvolupament de l'activitat, i només necessitarà 4 o 5 taules per posar-hi alguns dels jocs proposats. La seva versatilitat permet la instal·lació a diferents escenaris, com ara espais oberts (places i parcs) o tancats (poliesportius, patis escolars o centres d'exposicions), podent adequar el muntatge a les dimensions de cada lloc.

Atesos els recursos materials que el bagul conté, podem optar entre dos tipus diferents d'instal·lació de l'activitat.

- Per una banda, es pot dissenyar una instal·lació única on tots els jocs que es proposen restin a la vista, de manera que amb una simple ullada es reconeixin totes les ofertes de joc proposades i els i les participants puguin jugar a aquell que els cridi més l'atenció. Una plaça, una avinguda, el pati de l'escola o un poliesportiu serien escenaris adients per a aquesta instal·lació.
- Una altra possibilitat és fer una instal·lació per racons i dissenyar un circuit de participació que ajudi els i les visitants a descobrir, de mica en mica, les diferents propostes de joc. Un jardí, un parc de terra o l'espai interior d'una escola són alguns dels escenaris que faciliten aquest tipus d'instal·lació.

El muntatge de l'espai de joc ha de tenir en compte els aspectes següents:

- Els jocs del carrom, crokinole, birinic, shove ha'penny i els dos jocs d'auale requereixen taules i, en el cas d'aquest darrer joc, també cadires, ja que les partides poden durar més de 20 minuts.
- El joc de la granota i la rodella es juguen directament al terra. Cal tenir una precaució especial amb el joc de la granota, ja que es llancen fitxes metàl·liques de força pes. Es recomana situar-la en un racó (no al mig del pas) i delimitar un espai ampli de llançament per tal d'evitar que passin infants i adults molt a prop o pel mig del camp de joc.



- Les baldufes, caçaboles i kendames es posaran en cistelles de vímet al mateix terra o a sobre d'una taula, a punt per agafar-les i jugar. En el cas de les baldufes, també es recomana delimitar un espai al terra per poder-hi jugar.



- Una vegada distribuïts els jocs per l'espai disponible, es col·locarà al costat l'expositor de plàstic amb les instruccions corresponents.



- L'espai de joc conté també dos bàners de presentació que caldrà col·locar en un lloc ben visible.



- En finalitzar l'activitat, caldrà guardar els jocs dins el bagul, tenint en compte que cada joc ocupa un espai identificat amb l'adhesiu corresponent.

6

Dinamització de l'espai

- Cada joc s'acompanya d'un expositor on se n'expliquen les regles per tal que els i les visitants puguin llegir-les i jugar de manera autònoma. Malgrat això, hem d'estar atents per resoldre dubtes o explicar el joc i facilitar que més infants i adults s'animin a provar-lo.
- Serà important conèixer totes les regles i el funcionament de cada un dels jocs. La millor manera d'aprendre les regles és jugar-hi. Per això, recomanem llegir les instruccions, veure algun tutorial i, una vegada disposem del bagul, jugar a tots els jocs i assegurar-nos que n'entendem la mecànica.
- Caldrà anar-se movent pels espais de joc i estar disponibles i atents a qualsevol dubte que el públic pugui tenir sobre les normes.
- No cal dir que, per animar la gent a jugar, serà important mostrar una actitud oberta, disponible, alegre i dinàmica.
- Caldrà vetllar pel bon ús dels jocs i la conservació dels materials, així com per mantenir un ambient distès i que predisposi al joc.



7 Les regles dels jocs

7.1 El carrom

Joc d'habilitat originari de l'Índia	Nombre de jugadors/es: de 2 a 4.	Temps de joc Entre 10 i 20 minuts.
<p><u>Material</u></p> <p>Tauler de joc amb 9 fitxes blanques, 9 de negres, 1 de vermella i un llançador. També inclou un petit pot amb pols de marbre que caldrà posar-hi periòdicament per facilitar el lliscament dels discs. El joc s'acompanya d'un expositor amb les instruccions.</p> <p>Requereix una taula per poder-hi jugar.</p>		

Descripció

El *carrom* es juga amb passió a tota l'Índia, encara que també es practica en altres països, com ara Iemen, Birmània o Sri Lanka, on existeixen diferents lligues nacionals i internacionals.

A l'Índia és un dels jocs favorits per fer torneigs a les festes dels barris o passar l'estona durant l'època dels monsons, quan les fortes pluges impedeixen sortir al carrer.

En aquest joc, els/les jugadors/eres, sols o per parelles, han de ficar les seves fitxes dins els forats del tauler empenyent-les amb el llançador.



Regles

Hi poden jugar dues o quatre persones. Si hi juga sols una parella, un seu davant de l'altre. Si són quatre, cada jugador seu davant del seu company o companya d'equip.

Es col·loquen les fitxes al tauler segons es veu a la imatge (la peça del mig és vermella) i es trien colors. Els blancs van primers.

Per fer una tirada, el jugador/a que té el torn col·loca el llançador tocant les dues línies de la seva zona de llançament o cobrint el cercle vermell dels extrems.

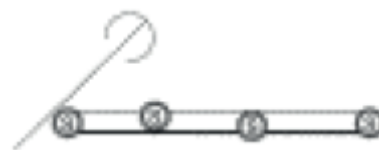
Per llançar, el jugador/a impulsa el llançador amb un dit, no importa quin, sense moure la mà. La mà i el braç que tiren no poden sobrepassar les línies diagonals dibuixades al tauler. Per tirar cap enrere, cal fer-ho amb el polze.

Quan un jugador/a fica en un forat una peça del seu color, torna a jugar.



La peça vermella és la reina. Si algú la fica en un forat, ha de tornar a tirar per cobrir-la ficant una altra fitxa pròpia a qualsevol forat. Si no ho aconsegueix, la reina torna al centre del tauler.

En el cas que un jugador/a fiqui el llançador en un forat, traurà una de les peces que ja hi havia ficat com a penalització i la posarà al centre del tauler. Si amb el llançador hi entra una peça contrària, es deixarà al forat. Si hi entra una peça pròpia, es posarà al centre del tauler, juntament amb la de penalització.



Qualsevol peça que surti del tauler o torni al joc es col·loca a l'espai central del tauler.

Si un jugador fica en un forat la seva darrera peça abans que s'hagi cobert la reina, perd la partida (5 punts per al contrari). Si hi fica la darrera peça del contrari, és aquest qui guanya, encara que la reina sigui encara en joc (5 punts per al contrari si encara hi ha la reina en joc; si no, puntuació normal).

Quan un/a jugador/a o equip aconsegueix ficar totes les seves peces als forats, guanya un punt per cada peça del jugador contrari que quedi en joc.

Si la guanyadora o guanyador té menys de 24 punts i ha cobert la reina, guanya 5 punts més. Si té més de 24 punts, no guanya cap punt per cobrir la reina. Si és el perdedor qui ha cobert la reina, no s'emporta cap punt.

Guanyarà qui primer reuneixi 29 punts o guanyi 8 partides.



7.2. Crokinole

Joc d'habilitat originari del Canadà	Nombre de jugadors/es: de 2 a 4.	Temps de joc 15 minuts aprox.
<p><u>Material</u></p> <p>Tauler de joc, 12 fitxes blanques, 12 fitxes negres.</p> <p>El joc s'acompanya d'un expositor amb les instruccions.</p> <p>Requereix una taula per poder-hi jugar.</p>		

Descripció

El *crokinole* és un joc creat a mitjans del segle XIX al Canadà rural i és un clàssic dels jocs familiars en aquell país.

Els jugadors i jugadores poden jugar sols o per parelles i han de fer lliscar les peces dels contrincants fora del tauler i ficar les seves dins el forat central del tauler de joc.

Regles

Si hi juguen dos jugadors, un seu davant de l'altre i rep 12 fitxes. Si hi juguen 4, els membres d'un mateix equip seuen l'un enfront de l'altre i reben cadascú 6 fitxes del mateix color.

Cal fer fora del tauler les fitxes del contrari i intentar col·locar les pròpies dins el forat central o a les zones de més puntuació.

Cada jugador o equip triarà un color. Per torns, cada jugador/a col·loca una de les seves fitxes tocant la línia de llançament (darrera línia del tauler) del quadrant que té al davant i la fa lliscar impulsant-la amb un dit. Cal tenir en compte dues situacions a l'hora de llençar una fitxa:

- Quan no hi ha cap fitxa contrària al tauler, el jugador que té el torn ha d'intentar ficar una de les seves fitxes al forat del mig; si ho aconsegueix, guanya 20 punts i es retira del tauler de joc. Si no, es deixa la fitxa allà on sigui, sempre que es quedi al cercle del mig del tauler. Si la fitxa es queda als altres cercles, s'elimina al *ditch*.
- Quan sí que hi ha almenys una fitxa del contrari al tauler de joc, el jugador ha de llançar obligatòriament per empènyer-la cap al *ditch* o almenys tocar-la. Si ho fa, la seva fitxa es queda al tauler; si no se'n surt, es col·locarà al *ditch*. En el cas que una fitxa entri al forat central havent-hi peces contràries en joc, es retira la fitxa sense comptar cap punt per l'encert si abans no s'ha aconseguit tocar una fitxa del contrari.

Qualsevol peça que quedi tocant la línia de llançament després de ser jugada es col·locarà al *ditch*.

Quan tothom ha llançat totes les seves peces, es fa el recompte de punts. Les peces que hagin entrat al forat central compten 20 punts, les que són al primer cercle, 15, les situades al cercle central, 10, i les que es troben al cercle exterior, 5. Un cop sumats els punts de cada jugador, es resten les dues quantitats i la diferència són els punts que s'anota qui ha guanyat la ronda.

7.4. Shove ha'penny

Joc d'habilitat anglès	Nombre de jugadors/es: 2	Temps de joc Entre 10 i 15 minuts.
<p><u>Material</u></p> <p>1 tauler de joc</p> <p>5 fitxes metàl·liques i guix.</p> <p>Requereix una taula per poder-hi jugar.</p>		

Descripció

Les primeres versions d'aquest joc anglès daten del segle XV i era jugat tant pels nobles com per la gent del poble. El seu nom significa "empènyer mig penic" i prové del tipus de moneda que es feia servir per jugar-hi.

Els jugadors han d'empènyer les fitxes tot intentant que quedin dins les zones del tauler marcades per dues línies paral·leles, anomenades llits.

Regles

L'objectiu del joc és aconseguir col·locar tres fitxes a cada llit al llarg de la partida. Els punts de cada jugador s'anoten amb guix en un dels costats del tauler.

Quan és el seu torn, cada jugador fa lliscar pel tauler cinc fitxes. Per fer-ho, col·loca una fitxa a la vora del tauler amb una part sobresortint i després li dona un copet amb qualsevol part de la mà perquè llisqui cap endavant.

Una fitxa llançada en pot empènyer una altra que ja es trobi al tauler, de manera que pot treure-la o ficar-la dintre d'un llit.

Al final de cada torn, el jugador mira quantes de les seves fitxes han quedat als llits. Per cada fitxa que sigui en un llit, el jugador anota un punt amb guix a la seva banda.

Si ja té tres punts en un llit i hi fica una quarta fitxa, ha d'anotar el punt al compte de l'altre jugador. Si hi ha dubtes sobre si una fitxa toca o no la ratlla, s'hi passa una altra fitxa de cantó per veure si la que és sobre el tauler es mou o no.

Un cop anotats els punts, és el torn del jugador següent. El primer que aconsegueixi tres punts a cada llit guanya la partida. L'últim punt és obligatori que el faci el jugador mateix, és a dir, no pot guanyar-lo per una tirada del contrari en un llit que ell ja tingui ple.



7.3. Birinic

Joc de punteria originari de la Bretanya (França)	Nombre de jugadors/es: De 2 a 4 (tot i que hi poden jugar més jugadors si es vol).	Temps de joc Entre 10 i 15 minuts.
<p>Material</p> <p>1 tauler de joc amb 9 bitlles i una bola enganxada a un pal vertical.</p> <p>El joc s'acompanya d'un expositor amb les instruccions.</p> <p>Requereix una taula per poder-hi jugar.</p>		

Descripció

El birinic és un joc tradicional bretó inspirat en el *table skittles* de la Gran Bretanya.

Els jugadors han de llançar la bola lligada amb un cordill perquè tombi el màxim nombre possible de bitlles al llarg del seu recorregut.

Regles

El joc es juga a tres rondes. Cada jugador pot realitzar les seves tres rondes una darrera l'altra, o alternativament amb els altres jugadors.

El joc consisteix a llençar la bola des de darrere el pal i tombar les 9 bitlles en un màxim de 3 tirs per ronda. La bola ha de fer almenys 2 voltes al tauler sense tocar les bitlles abans de tombar-les.

Si totes les bitlles han estat tombades abans del final dels 3 tirs, es tornen a col·locar sobre el tauler fins a realitzar els 3 intents. La puntuació s'estableix després dels tres intents.

Entre ronda i ronda, es tornen a col·locar les bitlles. Se sumaran les puntuacions de les tres rondes de cada jugador. Cada bitlla tombada compta 1 punt.

El jugador amb més punts en finalitzar les tres rondes serà el guanyador.



7.4 Rodella

Joc de punteria originari d'Europa	Nombre de jugadors/es: De 2 a 4.	Temps de joc Entre 10 i 15 minuts.
<p><u>Material</u></p> <p>Joc molt estès a tot Europa i que es creu que té el seu origen en el llançament de disc de l'antiga Grècia. Antigament es llençaven ferradures.</p> <p>Els jugadors han de llençar les anelles i fer punteria encerclant uns pals col·locats en posició vertical sobre una plataforma.</p>		

Descripció

Joc molt estès a tot Europa i que es creu que té el seu origen en el llançament de disc de l'antiga Grècia. Antigament es llençaven ferradures.

Els jugadors han de llençar les anelles i fer punteria encerclant uns pals col·locats en posició vertical sobre una plataforma.

Regles

Joc de llançament on, per torns, cada jugador/a llançarà totes les anelles i se sumaran els punts resultants. Cada pal del tauler té una puntuació diferent, indicada a la mateixa taula.

Els i les participants se situaran a tres metres del pal central i llançaran les 4 anelles.

Guanyarà el jugador que aconseguixi sumar més punts en la seva tirada o que arribi abans a 90 punts.



7.5 La granota

<p>Joc de punteria originari de Sud-amèrica.</p> <p>El joc s'acompanya d'un expositor amb les instruccions.</p>	<p>Nombre de jugadors/es: De 2 a 4.</p>	<p>Temps de joc Entre 10 i 15 minuts.</p>
<p><u>Material</u></p> <p>Joc de la granota i 7 peces de metall.</p> <p>Cal situar-la en un racó i delimitar l'espai de tir.</p>		

Descripció

El joc de la granota es va estendre molt per l'Europa occidental durant els segles passats. Avui dia s'hi juga especialment a l'Amèrica del Sud i s'ha recuperat a molts indrets de l'Estat Espanyol com un joc propi de les festes populars.

Els jugadors i les jugadores llancen les seves fitxes metàl·liques o xapes per ficar-les pels forats del joc i així anar guanyant punts.

Regles

Les partides es juguen a tres rondes. A cada ronda, un/a jugador/a llança 7 fitxes seguides, intentant ficar-les a la boca de la granota.

Al final de cada ronda, es compten els punts aconseguits. Depenent d'on siguin els encerts (a la boca de la granota, al molinet, als ponts o als forats del davant o el darrere), es puntua més o menys.

Guanyarà qui aconseguixi sumar més punts al final de tres torns.



7.6 L'aualé

Joc d'estratègia originari d'Àfrica.	Nombre de jugadors/es: 2.	Temps de joc De 20 a 30 minuts.
<p><u>Material</u></p> <p>Tauler de joc i 48 llavors.</p> <p>El joc s'acompanya d'un expositor amb les instruccions.</p> <p>Requereix una taula per poder-hi jugar.</p>		

Descripció

Pertany a la família dels jocs coneguda com Mancala. D'origen africà, és un dels primers jocs de tauler dels quals es té constància. Té diferents variants segons on es juga.

Regles

El joc de l'aualé té les característiques següents:

- No hi ha fitxes d'un jugador i de l'altre. Totes les fitxes són dels dos. Només hi ha un camp propi i un camp contrari.
- Cada camp està format per una fila de 6 forats.
- Les fitxes representen llavors i se sembren (quan es deixen en un forat) o es recullen (quan s'agafen d'un forat).
- La sembra es fa agafant totes les llavors d'un forat i deixant-les una a una dins les caselles següents.

Es juga amb dos jugadors que es col·loquen l'un enfront de l'altre, situant el tauler de joc al mig. Cada jugador/a té el seu camp de joc just al davant.

Abans de començar es posaran 4 llavors a cada forat, de manera que tindrem les 48 que conté el joc col·locades als 12 forats.



Moviments

Els moviments es realitzen per tornos alternatius. En el seu torn, un jugador ha de seleccionar un dels forats del seu camp, agafar les llavors i sembrar-les. Per sembrar s'entén el fet de repartir les llavors entre els altres forats del tauler (els propis i els de l'adversari), d'una en una, en el sentit contrari a les agulles del rellotge, i començant pel primer forat que sigui al costat del forat del qual s'han agafat les llavors.

Si el nombre de llavors és tan gran (12 llavors o més) que, sembrant de la manera indicada, es dona una volta completa al tauler, mai es dipositarà una llavor al forat d'origen, que caldrà saltar: al final d'un moviment, el forat d'origen de la llavor ha d'acabar buit.

Captures

L'objectiu del joc és aconseguir més llavors que l'adversari. Les captures es fan de la manera següent: si un jugador, en el seu torn i després d'haver fet el seu moviment de sembra, col·loca la darrera llavor en un forat del camp contrari amb 2 o 3 llavors (comptant la llavor col·locada per ell), recollirà totes les llavors (2 o 3) del forat i se les quedarà.

Si el jugador ha recollit les llavors del darrer forat i el forat precedent (en el sentit de la sembra) també té dues o tres llavors i són del camp contrari, també les agafarà. Repetirà aquesta operació fins que es trobi amb un forat queno tingui ni 2 ni 3 llavors o no sigui del camp contrari.

Limitacions de moviments i captures

Si, en arribar el torn d'un jugador, veu que al camp de l'adversari no hi ha cap llavor en cap dels forats, haurà de fer un moviment per introduir alguna llavor al camp esmentat. Si això no fos possible, la partida finalitzarà i cada jugador recollirà totes les llavors del propi camp.

Si, després d'una sembra, les captures successives fan que el camp del contrari es quedi sense llavors, el moviment es realitzarà, però no es portarà a terme cap captura.

Guanyarà el jugador que aconsegueixi un mínim de 25 llavors.



7.8. Caçaboles i kendames

Joc d'habilitat d'arreu del món.	Nombre de jugadors/es: 1 o més.	Temps de joc Entre 3 i 5 minuts
<p><u>Material</u></p> <p>3 caçaboles, 2 kendames i 1 cistella de vímet.</p> <p>El joc s'acompanya d'un expositor amb les instruccions.</p>		

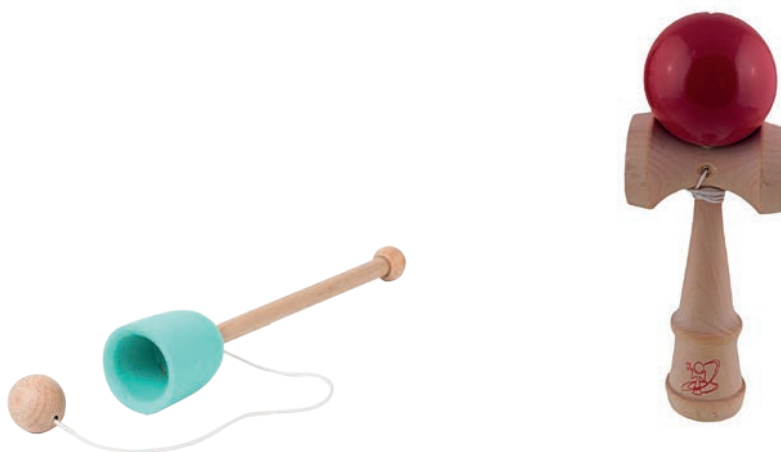
Descripció

Joguina d'habilitat que s'utilitza arreu del món, des dels inuits de Groenlàndia a l'Amèrica del Sud, passant pel Japó, a cada lloc amb les seves peculiaritats.

Regles

Agafant el caçaboles pel mànec, cal introduir la pilota a la cassoleta sense tocar-la.

El kendama es juga habitualment intentant realitzar amb èxit diferents trucs preestablerts que són combinacions de diversos moviments i que, ben executats, finalitzen amb la bola inserida al pal o bé en equilibri sobre alguna de les superfícies del mànec (anomenat en japonès "Ken").



7.7. Baldufes

Joc d'habilitat d'arreu del món.	Nombre de jugadors/es: 1 o més.	Temps de joc Entre 3 i 5 minuts
<p><u>Material</u></p> <p>10 baldufes de cordill i 1 cistella de vímet.</p> <p>El joc s'acompanya d'un expositor amb les instruccions.</p>		

Descripció

Les baldufes són una de les joguines més antigues de la història. Els infants que van viure a l'antic Egipte ja jugaven a fer-les girar fa més de 5000 anys.

Regles

us expliquem dues modalitats de joc que es poden fer amb les baldufes:

Flendi de baldufes

Jugadors i jugadores fan ballar les seves baldufes dins d'un cercle marcat al terra.

Així que en surt una, el seu amo l'agafa i torna a llançar-la dintre, intentant treure una de les que encara ballen dins el cercle o ja s'han aturat sense sortir-ne.

Les que s'hi aturen a dins es queden allà fins que algú les treu llançant la seva. Cadascú guanya les baldufes que aconsegueix treure amb la seva.

A la creu

Es dibuixa una creu al terra i tots els jugadors i jugadores hi fan ballar la seva baldufa als voltants, intentant que, quan s'aturi, quedi al més a prop possible del vèrtex.

Un cop aturades totes les baldufes, els jugadors i jugadores llancen per torn des de la creu contra la baldufa que hagi quedat més allunyada. El primer que la toqui se la queda.



