

# JOC JOCES

---

100 JOCES POPULARS I TRADICIONALS

---



**CONSORCI PER A LA NORMALITZACIÓ LINGÜÍSTICA**  
**Centre de Normalització Lingüística Ca n'Ametller**

*Edició:* setembre de 2000

*1ª reimpressió:* setembre de 2001 (1.300 exemplars)

*Recull:* Teresa Amat i Josefina Guerrero

*Disseny gràfic:* Enric Gibert

*Fotomecànica:* OPAC, SL

*Il·lustracions:* Jordi Guillaumet

*Partitures:* Aura Porta

*Impressió:* Gràfiques Llopart Penedès, SA (Sant Sadurní d'Anoia)

*Dipòsit legal:* B-36.373-2000

Cap part d'aquesta publicació, incloent-hi el disseny de la coberta, no podrà ser reproduïda per cap mitjà sense l'autorització prèvia dels editors.

## INTRODUCCIÓ

Quan ens vam plantejar la necessitat de recollir diferents jocs populars i tradicionals per difondre'ls entre els educadors dels diversos àmbits que treballen amb infants: llars, escoles i espais, ho vam fer perquè vam constatar que, tot i que se n'han editat alguns reculls més o menys amplis, la difusió que tenen és molt reduïda, i a més molts són de fa bastants anys i no se n'ha fet cap reedició. Per tant, vam pensar que fer un recull per repartir directament als centres esmentats era una bona idea.

Aquest recull que us oferim no pretén ser exhaustiu. De fet, en aquest camp és molt difícil o gairebé impossible poder abastar-ho tot. Això, per altra banda, és bo, ja que demostra la gran riquesa del món de les tradicions populars, per això mateix inabastable, perquè sovint cada contrada, a més dels jocs més generalment difosos, té algunes expressions pròpies en aquest camp o variants d'alguns dels jocs comuns.

Per elaborar aquest recull hem espigolat d'ací i d'allà, en diferents edicions que hem trobat, i n'hem extret els que hem considerat més adients per diferents motius: popularitat, diversitat de destinataris pel que fa a l'edat, contingut oral, etc. A més de jocs pròpiament dits, hi hem inclòs jocs de falda per als més menuts, cançons i balls rodons i algunes cançons electives o eliminatòries com a pas previ per encetar molts dels jocs de l'últim apartat. Quant a les edats recomanades en cada fitxa de joc, són purament orientatives, i cada educador sabrà més bé que ningú quin joc pot triar en cada cas concret.

No cal insistir gaire en la importància del joc en el desenvolupament de l'infant. La vessant lúdica és fonamental per a l'equilibri físic, psíquic i emocional dels nens i les nenes, però a més té una funció formativa primordial com a vehicle de socialització i de cohesió, de descobriment del món immediat i de la seva complexitat creixent. Per altra banda, el joc sempre té un component de comunicació oral, per mínima que sembli en alguns casos, i per tant també té una altra funció essencial: la transmissió i la consolidació de la tradició cultural a través de l'oralitat més genuïna de cada comunitat. Això, en un moment de declivi de la transmissió oral directa entre les generacions a causa de les noves formes de vida, té una importància cabdal.

Finalment, i ja que parlem de les noves formes de vida, alguns d'aquests jocs, avui, poden semblar poc adequats als ulls de segons qui, poc "moderns", per entendre'ns. Potser algú diria, fins i tot, que són políticament incorrectes, ja que alguns tenen una rudesia aparent o porten noms que avui ningú no gosaria aplicar a un joc. (Que ningú s'esveri quan vegi el nom *Matar* a l'índex.) Però els jocs són així. I si avui s'és molt curós a l'hora de *dir* les coses, recordem com els humans seguim entestats a practicar la descurança a l'hora de *fer-ne* algunes. A més, la majoria d'esports actuals, per exemple, són molt més rudes i violents que qualsevol joc dels que trobareu aquí. Sovint aquests esports moderns han envaït l'espai dels jocs tradicionals al pati de l'escola, moltes vegades fins i tot amb l'únic objectiu de la competició. També per això reivindicuem el joc popular i tradicional com a esbarjo educatiu, no purament competitiu sinó lúdic, i alhora com a eina fonamental de transmissió de la memòria d'un poble; de la cultura d'un poble, al capdavall.

Setembre de 2000

JOC  
JOC  
JOC

## BIBLIOGRAFIA UTILITZADA

- \* ALCOVER, Antoni M., i MOLL, Francesc de B. *Diccionari català-valencià-balear*. Editorial Moll. Palma de Mallorca, 1962.
- \* AMADES, Joan. *Costumari català. El curs de l'any*. Salvat Editores i Edicions 62. Barcelona, 1982.
- \* ANTON, Montserrat (edició). *Els jocs de sempre*. Reforma de l'Escola. Barcelona, 1980.
- \* BUSQUÉ, Montserrat. *Jocs de falda*. Institut de Ciències de l'Educació. UAB. Barcelona, 1991.
- \* CRIVILLÉ, Josep, i VILAR, Ramon. *Cançons d'infantesa*. Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana. Sèrie 2. Temes monogràfics, vol. 1. Generalitat de Catalunya. Departament de Cultura. Barcelona, 1998. (Llibret i disc compacte).
- \* GUITART ACED, Rosa. *Jugar i divertir-se tothom. Recull de jocs no competitius*. Editorial Graó. Biblioteca de Guix, 110. Barcelona, 1994.
- \* MAIDEU, Joaquim. *Llibre de cançons. Crestomatia de cançons tradicionals catalanes*. Eumo Editorial. Barcelona, 1994.
- \* MARÍN, Imma. *El joc col·lectiu tradicional. Quaderns de normalització lingüística*. Ajuntament de l'Hospitalet de Llobregat, 1990.
- \* ÒDENA, Pepa. *Educació psicomotriu. Jocs al parvulari*. Il·lustr. de M. Dolors Vidal. Rosa Sensat i Edicions 62. Barcelona, 1979.
- \* ROIG, J. L., i PARERA, Francesca. *Jocs i entreteniments populars*. Diari *Avui*. Col. Les nostres tradicions. Barcelona, 1994.
- \* VALERI, M. Eulàlia. *Danses i jocs populars catalans*. Dibuixos de Fina Rifà. Editorial Joventut. Barcelona, 1987.

## JOCs DE FALDA

- 1 ARRI, ARRI, TATANET
- 2 BALL MANETES
- 3 CONILLETs A AMAGAR
- 4 ESCARABAT BUM, BUM
- 5 FUM, FUM, XEMENEIA AMUNT
- 6 JOC DE PRENDRE EL NAS
- 7 JOCs DE DITS
- 8 JOCs PER FER GRUAR
- 9 MÀ MORTA
- 10 MARIETA, VOLA, VOLA
- 11 ON VAN ELs BOUS?
- 12 PEU POLIDOR
- 13 PIM, PAM, CONILLAM
- 14 QUAN VAGIS A LA CARNISSERIA
- 15 RALET, RALET
- 16 SALTA MIRALTA

## ARRI, ARRI, TATANET

Es posa l'infant a la falda, de cara a l'adult. Agafant-li les manetes i seguint el ritme o la pulsació de la cançó, se'l fa botar. Quan es diu el nom del nen se'l tira una mica enrere, suaument, però sobretot es fan més amples i contundents els gestos amb les mans. Aquest joc és bo repetir-lo tantes vegades com el nen vulgui, canviant sempre el nom de la persona del final i fent-hi sortir les persones o coses del seu entorn.

### Cançó

*Arri, arri tatanet,  
que anirem a Sant Benet  
comprarem un panellet,  
(tortellet, formatget, segons els llocs)  
per dinar, per sopar,  
per allper a la..... (el nom del nen o la nena)  
no n'hi haurà!*

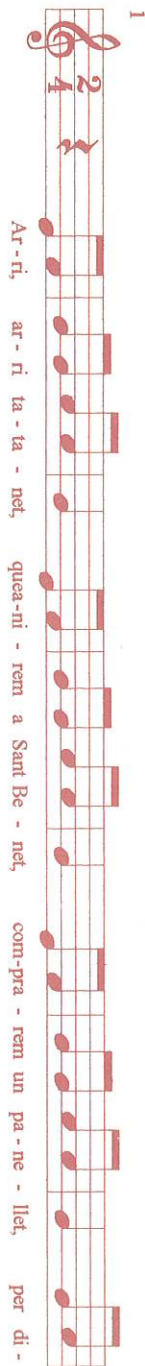
### Petita variant

Igualment es posa el nen assegut a la falda, de cara a l'adult. Aquest, agafant-li les manetes, el fa botar mentre va recitant de forma semitonada el text anterior, però va accelerant el moviment segons el que diu la lletra.

ARRI, ARRI, TATANET

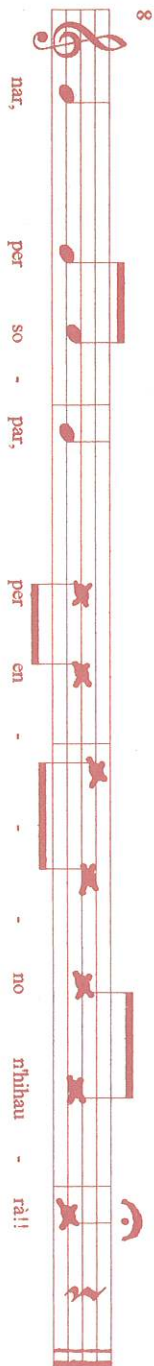
1 ARRI, ARRI, TATANET

1



Ar-ri, ar-ri ta-ta-net, quae-ri-rem a Sant Be-net, com-pra-rem un pa-ne-let, per di-

8



nar, per so-par, per en- - - no riñhan - rài!

## BALL MANETES

L'adult agafa l'infant per l'avantbraç i el fa picar de mans mentre li canta una cançó.

### Cançó

*Ball manetes, toca galtetes,  
toca-les tu que les tens boniquetes.  
La ball, ball,  
la cueta de la gallina,  
la ball, ball,  
la cueta del nostre gall.*

*Nostre gall és cantador,  
canta de dies, canta de dies,  
nostre gall és cantador,  
canta de dies i de nits no.*

### Variants lingüístiques

*Nostre gall és tan bribó,  
canta de dies, canta de dies,  
nostre gall és tan bribó,  
canta de dies i de nits no.*

*Nostre gall és cantador,  
que la tieta no n'és gaire,  
nostre gall és cantador,  
que la tieta no n'és, no.*

*Nostre gall és traïdor,  
que es menja els ous de la tieta,  
nostre gall és traïdor,  
que es menja els del ponedor.*

1

Ball ma - ne - tes, to - ca gal - te - tes, to - ca - les tu que les tens bo - ni - que - tes. La ball,

6

ball, la cu - e - ta de la ga - lli - na, la ball, ball, la cu - e - ta del nos - tre

11

Nos - tre gall és can - ta - dor, can - ta de di - es, can - ta de di - es,

16

nos - tre gall és can - ta - dor, can - ta de di - es i de mis no.

## CONILLETES A AMAGAR

L'infant té el cap amagat a la falda de l'adult, que li va picant l'esquena mentre canta la cançó tot seguint la pulsació. En el diàleg final és el nen o la nena qui respon sense moure's de lloc fins a l'últim vers.

### Cançó

*Conillets a amagar  
que la llebre va a caçar  
de nit i de dia,  
cala foc a l'abadia,  
cala foc al forn,  
quantes hores són?*

- Les.....
- La una, les dues.....
- Conillets, conillets,  
esteu ben amagadets?*
- Síiiii!
- *Que la llebre s'alça!*
- *Que s'alci!*

### Variant

Amb un grup d'infants serveix per introduir el joc de cuit a amagar.

Es tria el nen que ha de parar cantant una cançó eliminàtoria. Aquest amaga el cap a la falda de l'adult, que li pica l'esquena mentre va cantant la cançó. En el diàleg final és el nen qui respon el nombre d'hores a comptar, però són els que estan amagats els que responen les dues últimes preguntes. En acabat, l'infant que para s'aixeca i busca els companys amagats. El primer que troba és qui para a continuació.

# CONILLETES A AMAGAR

1

Co - ni - llets    aa - ma - gar    que la    lle - bre vaa ca - çar de    niti    i de    di - a, ca - la    foc a l'a - ba -

9

di - a,    ca - la    foc    al    forn,    quan - tes    ho - res    són? .....

## ESCARABAT BUM, BUM

Un infant posa el cap amagat a la falda de qui para, que fa de mare, el qual, mentre canta la cançó, li va picant l'esquena tot seguint la pulsació.

Al final, l'últim cop el dona un altre jugador, mentre qui fa de mare recita l'última frase: "Escarabat, qui t'ha picat?", i el nen ha d'endevinar-ho. Si ho endevina, el nen que l'ha picat és qui haurà de parar; si no, continua parant el mateix.

### Cançó

*Escarabat bum, bum,  
posa-hi oli, posa-hi oli,  
escarabat bum, bum,  
posa-hi oli en el llum.*

*Si en el llum no n'hi ha,  
a l'escalfeta, a l'escalfeta,  
sí en el llum no n'hi ha,  
a l'escalfeta n'hi haurà.  
Escarabat, qui t'ha picat?*

ESCARABAT BUM...

1

Es-car - bat bum, bum, po-sahi o - li po-sahi o - li, es-car - bat bum, bum, po-sahi o - li en el

9

Ilum. Sien el Ilum no n'hiha, al'es-cal - fe - ta, al'es-cal - fe - ta, sien el Ilum no n'hiha, al'es-cal - fe - ta n'hi hau -

17

ra. Es - car - bat, qui tha picat?

## FUM, FUM, XEMENEIA AMUNT

L'adult té l'infant assegut a la falda encarat cap a ell, i li agafa les mans mentre va recitant el text tot marcant la pulsació també amb els peus. En dir el darrer vers, l'adult tira el nen endarrere com si el volgués fer caure.

A pagès, els nens recitaven aquest text tot fent giravoltar un petit tronquet de pi encès, ben a la vora de la llar de foc.

Actualment es podria fer el mateix amb bengales, trossets de paper o petites candeles enceses. Per exemple, es podrien aprofitar les candeles d'algun pastís d'aniversari.

### Cançó

*Fum, fum, fum,  
xemeneia amunt,  
trobarem un capellà  
que ens darà peixet i pa  
i una carbasseta de vi  
per passar aquest sant camí.  
Mestressa porteu ous  
que demà serà dijous.  
Mestressa porteu vi  
que la burra no vol seguir!*

FUM, FUM, FUM...

## JOC DE PRENDRE EL NAS

L'adult prem el nas del nen amb el dit índex i el del mig arronsats, com si l'hi prengués, mentre recita aquesta frase. En acabat li ensenya el nas, és a dir, el dit polze entremig del dit índex i el del mig, i fa veure que se'l posa al sarró. En veure la cara de sorpresa del nen, l'adult torna a treure el nas del sarró i el posa a la cara del nen.

### Cançó

*Nasset, nassiró,  
me'l poso al sarró!*

## JOCOS DE DITS

### (AQUEST ÉS EL PARE)

Joc recitat amb cantarella semitonada.

El nen ha de tenir la mà ben oberta i presentar-la a l'adult, el qual la hi agafa dit per dit, començant pel polze, i va recitant per a cada un la part del vers que li correspon. Tot amb la cantarella adequada, més aguda i més forta com més s'apropa al dit xic.

*Aquest és el pare,  
aquest és la mare,  
aquest fa les sopes,  
aquest se les menja totes,  
i aquest diu:  
piu, piu, piu!, que no n'hi ha pel!<sup>1</sup> caganiu?*

#### Variants

- 1 Es fa el mateix joc, però amb els dits de totes dues mans. Es pot començar indistintament pel dit polze o pel més xic.

*L'u va anar a casa del dos,  
tots dos van anar a buscar el tres,  
que ja els esperava amb el quatre,  
perquè a les cinc  
en marxaven sis  
que havien d'agafar el tren de les set,  
però el vuit els va entretenir,  
i van haver d'agafar el tren de les nou,  
i és per això que van arribar a casa a les deu.*

<i>Aquest és un, aquest és l'altre, tant aquest com aquest altre, aquest fuig,</i>	<i>aquest l'encalça, aquest s'ho mira, aquest es gira, aquest s'hi ajeu, aquest fa deu.</i>
--	---

- 2 El mateix joc es pot fer amb els dits de totes dues mans, però afegint-hi ara una mà, ara l'altra.

*L'u va anar a casa del dos,  
tots plegats van anar a buscar el tres,  
que ja els esperava amb el quatre,  
perquè a les cinc  
en marxaven sis  
que tenien set,  
però el càntir és buit (vuit)<sup>2</sup>  
perquè és nou  
i encara es deu.  
A les onze l'han d'anar a pagar  
perquè a les dotze tanquen.  
Si t'hi has fixat bé, en comptaràs una dotzena.*

<sup>1</sup> La forma normativa és *per al*, però per aquest ritme hi deixem *pel*.

<sup>2</sup> Es juga amb l'homofonia dels dos mots (*buit/vuit*).

## JOCs PER FER GRUAR

- 1 L'adult va recitant el text amb la cantarella adequada mentre ensenya al nen una lllaminadura, una joguina, etc., sense acabar-la-hi de donar.

### Cançó

*Per la senyal  
de la canal,  
d'un soldat esparracat,  
nyic, nyac!*

- 2 L'adult va recitant el text amb la cantarella adequada mentre va passant per davant la cara del nen una lllaminadura o quelcom de menjar que al nen li agradi, fent-lo gruar abans de donar-la-hi.  
Podria canviar-se el vers final per: "tot t'ho menjaràs!", i ser una bona ajuda per fer menjar nens amb poca gana. Una cançó infantil de Reis acaba també d'aquesta manera.

### Cançó

*Coca,  
del nas a la boca,  
no en tastaràs gota;  
de la boca al nas,  
tu no en tastaràs!*

## MÀ MORTA

L'adult agafa la mà del nen pel canell i la hi fa balancejar, mentre va recitant el text amb una cantarella semitonada. En dir l'últim vers, amb la mà li fa donar un petit copet a la galta, a la panxa, al pit...

### Cançó

*Mà morta, mà morta,  
pica la porta,  
baixa a obrir,  
pega't aquí!*

MÀ MORTA

## MARIETA, VOLA, VOLA

Antigament aquest joc es recitava quan es trobava una marieta, que es posava sobre la mà. Al final se li donava un impuls perquè volés.

Actualment, sobretot a ciutat, és difícil trobar marietes, però l'adult pot passejar els dits pel damunt de la mà del nen fent com si fossin una marieta. Al final l'adult aixeca la mà com si volés.

### Cançó

*Marieta, vola, vola,  
tu que portes camisola.  
Marieta, puja al dit gros  
que et darem un plat d'arròs.  
Marieta, puja al dit xic  
que et darem un confit.  
Marieta, puja al cel  
que et darem pa amb mel.*

MARIETA, VOLA...

## ON VAN ELS BOUS?

L'adult recita el text agafant les mans del nen, que està dret. En dir: "Salta Martí...", l'adult fa saltar el nen.

A poc a poc el nen aprendrà el text i és bo que se'l deixi participar en el diàleg. També a poc a poc aprendrà a saltar tot sol.

Seria interessant que quan el nen ja sabés el text, ell mateix fes el joc amb les nines o amb altres nens més petits.

### Cançó

-On van el bous?

-A la llaurada.

-Què mengen?

-Civada.

-Què beuen?

-Vi.

-Salta Martí!

-Salta Martí!

## PEU POLIDOR

L'adult va cantant la cançoneta a l'infant mentre li acarona la part del cos que diu la cançó.

### Cançó

*Peu polidor de la Margarideta,  
peu polidor de la Margaridó.*

*Panxa forteta de la Margarideta,  
panxa forteta de la Margaridó.*

*Mans grassonetes de la Margarideta,  
mans grassonetes de la Margaridó.*

*Cara bonica de la Margarideta,  
cara bonica de la Margaridó.*

*Cama llargueta de la Margarideta,  
cama llargueta de la Margaridó.*

*Genoll rodó de la Margarideta,  
genoll rodó de la Margaridó.*

...

Quan els nens són més grans, s'hi pot jugar en grup i es pot afegir a cada estrofa aquest fragment:

*Toquem el peu de la Margarideta,  
toquem el peu de la Margaridó.  
Toquem la panxa... (les mans, la cara, etc.).*

I mentre van cantant això, van tocant els companys de joc.

1

Peu  
po - li - do  
de  
la Mar - ga - ri - de - ta,  
peu  
po - li - do  
de  
la Mar - ga - ri - do. -

The musical score is written on a single staff in 2/4 time, starting with a treble clef. The melody consists of quarter and eighth notes, with some notes beamed together. The lyrics are placed below the notes, with hyphens indicating syllables that span across multiple notes. The piece ends with a double bar line and a fermata over the final note.

## PIM, PAM, CONILLAM

L'infant té el cap amagat a la falda de l'adult. Aquest li va picant l'esquena seguint la pulsació de la cançó que està cantant.

Al final, l'adult prem l'esquena del nen amb un dit, o dos, o molts, fent una figura determinada, i ell ha d'endevinar quina és. Si s'equivoca, l'adult li canta el tros següent, tot marcant la pulsació amb els dits posats segons la figura que es diu i torna a començar el joc canviant la figura dels dits per la mà plana, recomençant el procés. S'acaba quan el nen endevina tres figures seguides.

Antigament es feia com a joc d'atzar, ja que les figures es feien en l'aire i s'esperava que el nen les endevinés.

### Figures

Punxonet.....	un dit de punta
Tisoreta.....	dos dits de punta en forma de X
Rasclat.....	quatre dits de punta
Ganivet.....	una mà posada de cantó
Teuladeta.....	les dues mans posades de cantó i unides pel mig
Ull de bou.....	el dit índex i el polze tocant-se les puntes fent com un ull

### Cançó

- *Pim, pam, conillam,  
de la terra de l'aram,  
la cistella ballestera,  
quantes banyes hi ha al darrere?*
- *Punxonet (o tisoreta...).*
- *Punxonet (o tisoreta...) haguessis dit  
de penes hauries sortit.  
Pim, pam, conillam...*

PIM, PAM...

PIM, PAM, CONILLAM

1

Pim, pam, co - ni - llam, de la te - rra de l'a - ram, la cis - te - lla ba - lles - te - ra, quan - tes

8

ba - nyes huihaal da - re - re? Pun - xó net ha - gue - sis dit de pe - nes hau - ri - es - sor - tit.

D.C.

## QUAN VAGIS A LA CARNISSERIA

S'asseu l'infant sobre la falda mentre se li recita una cantarella.

Mentre es fa això, s'agafa el braç de l'infant i es comença, des del canell, a fer veure que s'està tallant el braç amb un dit. Cada vegada es puja una mica el tall imaginari fins que en dir "sinó d'aquí!", s'arriba a l'aixella de l'infant i se li fan pessigolles.

### Cançó

*Quan vagis a la carnisseria  
no compris carn d'aquí,  
ni d'aquí, ni d'aquí,  
sinó d'aquí, que n'hi ha un bon bocí!*

QUAN VAGIS A...

## RALET, RALET

S'agafa la mà de l'infant, i l'adult, amb el dit, li va fent cercles al palmell mentre va recitant la cantarella. En dir: "para dineret" se li dóna un petit cop al palmell. Aquest joc es fa en una mà i després en l'altra.

El nom del joc li ve del fet que consistia a fer rodar, com una baldufa, en el palmell de la mà, una moneda de ral (25 cèntims) i en donar-li un petit cop parava de rodar, per això l'expressió final seria: "para dineret".

També es podria entendre que en donar el copet final es pica o es pega el dineret, i d'aquí vindria la variant: "pica dineret". I també és lògic que el nen demanés per a ell la moneda de ral que té a la mà, tot dient: "paga dineret", que és una altra forma força usual.

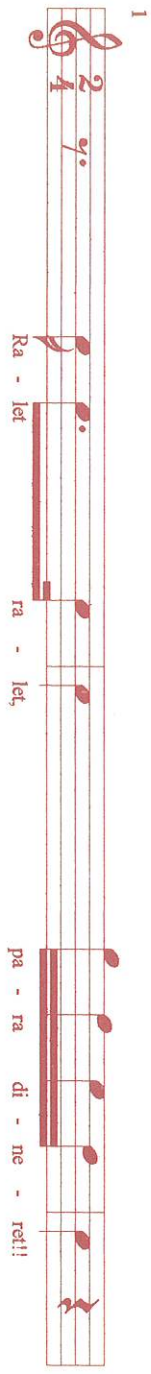
### Cançó

*Ralet, ralet, ralet...*  
*para (pega, pica, paga) dineret!*

RALET, RALET, RALET

15 RALET, RALET

1



Ra - let  
ra - let,  
pa - ra di - ne - retti!

## SALTA MIRALTA

Cancó que es canta amb l'infant a la falda fent-lo saltar bo i assegut. Al final de la primera estrofa es fa veure que cau, i al final de la segona se li fa un petó tot abraçant-lo.

### Cançó

*Salta miralta,  
trenca una galta.  
Si la galta cau  
... (el nom del nen), adéu siau!*

*Salta miralta,  
trenca una galta.  
Nostre Senyor  
et farà un petó!*

SALTA MIRALTA

1

Sal - ta mi - ral - ta, tren - cau - na gal - ta, si la gal - ta cau - - - a - - -  
 a - - - déu - - - siauu!!

1

Sal - ta mi - ral - ta, tren - cau - na gal - ta. Nos - tre Se - nyoret fa - ràn pe - - -  
 - - - tó.

# JOCOS DE ROTLLE I BALLS RODONS

- 1 BALL RODÓ, CATERINETA
- 2 EL BALL DE LA CIVADA
- 3 EL BALL DE LA MANIERA
- 4 EN JAN PETIT COM BALLA
- 5 EL PETIT VAILET
- 6 EL ROTLLETÓ
- 7 ELS CAVALLERS
- 8 ELS ESCLOPS D'EN PAU
- 9 LA BOLANGERA
- 10 LA COQUETA AMB SUCRE
- 11 LA GALLINA PONICANA
- 12 LA LLEBRETA
- 13 MIREU BÉ ALLÀ DALT
- 14 OLLES, OLLES DE VÍ BLANC
- 15 EL BALL DE SANT FERRIOL

## BALL RODÓ, CATERINETA

Agafats de les mans, fent rotllana i tot voltant, es va cantant la cançó.

### Cançó

*Ball rodó, Caterineta,  
ball rodó, Caterinó,  
per a les nenes (dones) xocolata  
i per als nens (homes) un (bon) bastó.  
iiiiiiiiiiiiiiiih! (tot ajupint-se i estirant-se fort dels  
braços per fer-se caure).*

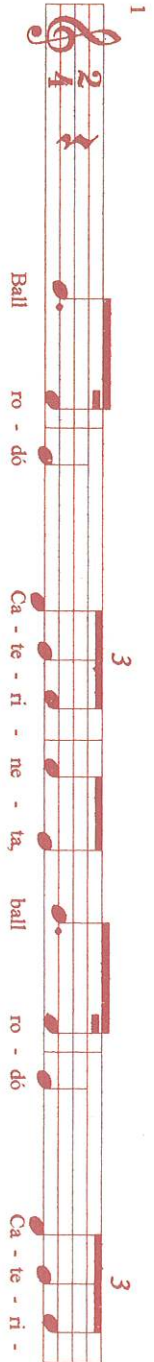
### Variante de la cançó

*Ball rodó Caterineta,  
ball rodó Caterinó.  
S'ha menjat la carn de l'olla  
i els ous del ponedor.  
La mare me'n diu bandera,  
jo de bandera no en só,  
perquè si jo fos bandera  
aniria a processó.*

BALL RODÓ...

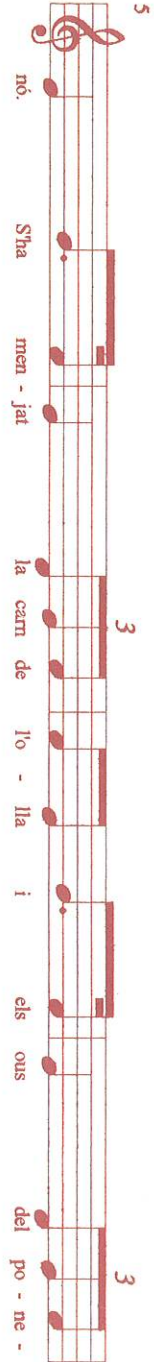
# 1 BALL RODÓ, CATERINETA

1



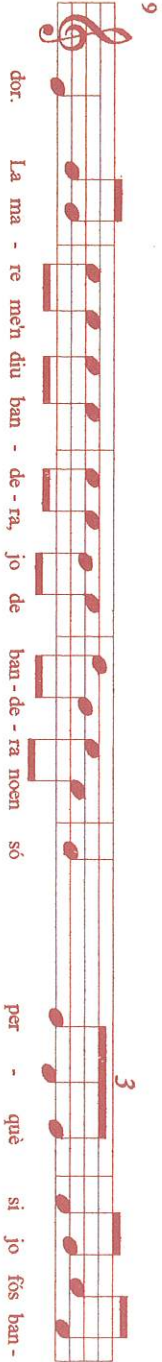
Ball ro - dó Ca - te - ri - ne - ta, ball ro - dó Ca - te - ri -

5



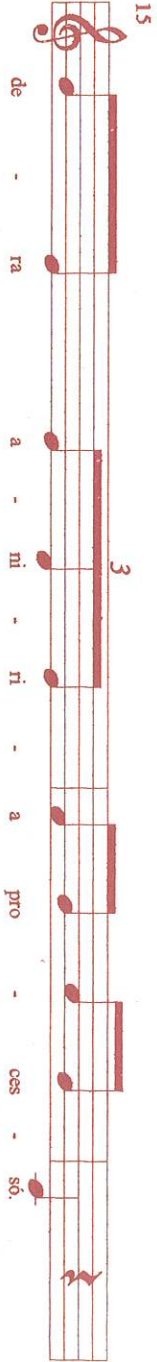
nó. S'ha men - jat la carn de l'o - lla i els ous del po - ne -

9



dor. La ma - re me'h diu ban - de - ra, jo de ban - de - ra noen só per - - què si jo fós ban -

15



de - - ra a - - ni - - ri - - a pro - - ces - - só.

## EL BALL DE LA CIVADA

Es va cantant la cançó bo i fent els gestos corresponents segons indica la lletra.

### Cançó

*El ball de la civada  
jo us el cantaré;  
el ball de la civada  
jo us el cantaré;  
el pare quan la fangava  
feia així, feia així,  
se'n dava un truc al pit  
i se'n girava així.*

*Treballem, treballem,  
que la civada, que la civada,  
treballem, treballem,  
que la civada guanyarem.*

*el pare quan la llaurava...  
el pare quan la sembrava...  
el pare quan la segava...  
el pare quan la batia...  
el pare quan la molia...  
el pare quan la pastava...  
el pare quan la coïa...  
el pare quan la menjava...  
el pare quan la cagava...*

EL BALLEBALLE...

2 EL BALL DE LA CIVADA

1

Ei ball de la ci - va - da jous el can - ta - ré. ré: el pa - re quan la fan -

8

ga - va fei - aa - xi fe - iaai - xi: se'n da vaun truc al pit i se'n gi -

13

ra - vaai - xi: tre - ba - llem tre - ba - llem que la ci - va - da que la ci - va - da, tre - ba -

19

llem tre - ba - llem que la ci - va - da gua - nya - rem.

## EL BALL DE LA MANIÈRA

Es va cantant la cançó bo i fent els gestos segons indica la lletra.

### Cançó

*És el ball de la manera  
pel davant i pel darrere,  
és el ball de la manera  
pel darrere i pel davant.  
Estira, estira, estira la cama;  
arronsa, arronsa, arronsa el peu.  
Estira, estira, estira la cama;  
arronsa, arronsa, arronsa el peu*

EL BALL DE...

## EL BALL DE LA MANIERA

1

Es el ball de la ma - ni - e - ra pel da - vant i pel dar - re - ra Es el vant sti - raes

7

ti raes ti - ra la ca - maar - ron - saar - ron - saar - ron - sael peu sti - ra peu.

## EN JAN PETIT COM BALLA

Perquè resulti divertit ha d'haver-hi molta gent.

Es posa tothom en rotllana. Llavors es comença a girar i es va cantant: "En Jan petit com balla, balla, balla, balla; en Jan petit com balla, balla amb el dit". Aleshores tothom es para, aixeca el dit movent-lo i canta: "Amb el dit, dit, dit, ara balla en Jan petit". Es torna a formar la rotllana i es torna a cantar el mateix afegint-hi una altra part del cos: "En Jan petit com balla, balla, balla, balla; en Jan petit com balla, balla amb la mà". Es torna a aturar i es mou el dit i la mà tot dient: "Amb el dit, dit, dit, amb la mà, mà, mà, així balla en Jan petit". Es continua el joc afegint-hi cada vegada una part més del cos fins que arriba un moment en què es mou tot el cos alhora.

### Cançó

*En Jan petit com balla,  
balla, balla, balla;  
en Jan petit com balla,  
balla amb el dit.*

*Amb el dit, dit, dit,  
ara balla en Jan petit.*

*En Jan petit com balla,  
balla, balla, balla;  
en Jan petit com balla,  
balla amb la mà.*

*Amb la mà, mà, mà,  
amb el dit, dit, dit,  
ara balla en Jan petit.*

*(Amb el puny, braç, colze...).*

EN JAN PETIT...

4

lla  
ba - lla amb el  
dit.  
Amb el  
dit,  
dit,  
dit,  
a - ra  
ba - llaen Jàn pe  
- - tit.

1

En Jàn  
pe - tit com  
ba -  
lla,  
ba - lla  
ba - lla  
ba -  
lla;  
en Jàn  
pe - tit com  
ba -

## EL PETIT VAILET

Agafats de les mans, els nens i les nenes van voltant en rotllana mentre canten.

### Cançó

*El petit vailet (bis)  
de matí se'n va, (bis)  
agafa la llaurada (bis)  
i se'n va a llaurar. (bis)*

*La mestressa jove (bis)  
li du l'esmorzar, (bis)  
un tupí de sopes (bis)  
i un crostó de pa. (bis)*

*Allà dalt a l'era (bis)  
una font n'hi ha, (bis)  
el que vulgui beure (bis)  
s'ha d'agenollar. (bis)*

*De genolls al terra (bis)  
i el porró a la mà. (bis)*

*Aaaaaaaaaaaaaah!*

(fent l'acció de beure amb porró tot agenollant-se).

EL PETIT VAILET

1

El pe - tit vai - let de - ma - ti sen va; 'ga - fa la re - lle - ta ia llau -

2

Far sen va. Lai - rum, lai - re ta, lai - rum, lai - rum, lai - rà.

## EL ROTLLETÓ

Agafats de les mans, els nens i les nenes van rodant tot cantant.

### Cançó

*El ballet del rotlletó,  
de punteta, de punteta,  
el ballet del rotlletó,  
de punteta i de taló.*

*Nou pometes hi ha al pomer,  
de nou una, de nou una;  
nou pometes hi ha al pomer,  
de nou una en caigué.*

*Si mireu el vent d'on ve,  
vereu el pomer com dansa;  
si mireu el vent d'on ve,  
veureu com dansa el pomer.*

Es va repetint la segona estrofa, dient cada vegada una pometa menys:

*Vuit pometes hi ha al pomer,  
de vuit una, de vuit una;  
vuit pometes hi ha al pomer,  
de vuit una en caigué.*

*Set pometes hi ha al pomer..  
Sis pometes hi ha al pomer..  
Cinc pometes hi ha al pomer..  
I així successivament.*

EL ROTLLETÓ

1

El ba - llet del rot - lle - tò de pun - te - ta, de pun - te - ta, el ba - llet de rot - lle - tò de pun -

8

te - tai de ta - lò. Nou po - me - tes hñaaal po - mer, de nou u - na de nou u - na; nou po - me - tes hñaaal po -

15

mer, de nou u - na en cai - gué. Si mi - reu el vent don ve, veu - reu el po - mer com dan - sa; si me -

22

reu el vent don ve, veu - reu com dan - sael po - mer.

## ELS CAVALLERS

Els nens i les nenes es posen en rotllana, sense moure's del lloc, i canten una cançó en què van anomenant diferents parts del cos, que han de bellugar a mesura que van dient. S'acaba quan tot el cos està en moviment.

### Cançó

*Som, som, som els cavallers,  
i el que no digui res  
no té dret a la fiamblera,  
i el que no digui res  
no té dret al porró.  
Atenció, cavallers,  
la mà dreta entra en acció.  
(l'esquerra, el peu dret, el peu esquerre, el cap...).*

7 ELS CAVALLERS

1

Som, som, som els ca - va - llers, - llers, - llers, iel que no di - gui res no té

4

dret a la fam - bre - ra, iel que no di - gui res no té dret al por - ró. A - ten -

7

ció ca - va - llers la mà dre - taen - traen a - ccio.

## ELS ESCLOPS D'EN PAU

Els jugadors seuen, generalment, al voltant d'una taula. Cadascú té un objecte a cada mà (nous, agulles d'estendre, etc.). Tot cantant i seguint el ritme de la cançó, cada jugador va passant al veí de la dreta els dos objectes alhora, i ràpidament agafa els que li passa el veí de l'esquerra, mentre van seguint la roda. Però quan la cançó arriba al *tripi, tripi, trap*, cada jugador ha de retenir els objectes que té a les mans fent els mateixos moviments, de dreta a esquerra, i quan s'arriba al *trap*, els passa de nou al veí de la dreta. Es continua la cançó i qui s'equivoca paga penyora. Amb nens petits es pot fer jugant amb una sola mà.

### Cançó

*Amb els esclops d'en Pau  
fangava Sant Joan,  
collint el gram.  
Sant Pere li va al darrere,  
amb el tripi, tripi, trap.*

ELS ESCLOPS...



## LA BOLANGERA

Es va donant voltes mentre es canta tot gesticulant.

### Cançó

*La bolangera en té un colom  
que amb la cua escombra el forn  
i amb les ales la pastera;  
ve-t'ho aquí la bolangera.*

*La bolangera en té un tupí  
que sense aigua el fa bullir;  
quan el tupí fa cloc-cloc-cloc  
la bolangera el treu del foc.*

*La bolangera en té un gran llit  
amb cent coixins; l'ha fet amb un dit.  
Sap escriure sense riure,  
sap comptar fins a una lliura,  
sap fer coves i paners,  
no sé quantes coses més.*



## LA COQUETA AMB SUCRE

Es fa un cercle amb tots els participants menys un, que es posa al centre de la rotllana girant al seu entorn. Es va cantant la cançó i, quan aquesta ho indica, el del mig tria un altre participant que es posa al seu darrere i continuen jugant. I així successivament.

### Cançó

*Qui la ballarà la coqueta amb sucre?*

*Qui la ballarà que eixerit serà.*

*Balli-la vostè, senyoret/a... (nom).*

*Balli-la vostè, que la balla bé.*

LA COQUETA...

1

Qui la ba - lla - rà,  
la co - que - ta de su - cre,  
qui la ba - lla - rà  
cinc sous han - rà.

The image shows a musical score for the song 'LA COQUETA AMB SUCRE'. It is written on a single staff in a treble clef with a key signature of one flat (Bb) and a 2/4 time signature. The melody consists of quarter and eighth notes, with some notes beamed together. The lyrics are written below the staff, aligned with the notes. The score is numbered '1' at the top right. The lyrics are: 'Qui la ba - lla - rà, la co - que - ta de su - cre, qui la ba - lla - rà cinc sous han - rà.'

## LA GALLINA PONICANA

Tots els jugadors s'asseuen en cercle i amb els peus estirats. Mentre tots canten la cançó, el que para va tocant els peus de cada nen, correlativament. Aquell a qui toca l'última síl·laba ha d'amagar el peu.

Guanya el jugador que aconsegueix mantenir estirat un peu mentre tots els altres els tenen amagats.

### Cançó

*La gallina ponicana  
pon un ou cada setmana;  
pon-n'hi un, pon-n'hi dos,  
pon-n'hi tres, pon-n'hi quatre,  
pon-n'hi cinc, pon-n'hi sis,  
pon-n'hi set, pon-n'hi vuit,  
pon-n'hi nou, pon-n'hi deu,  
la gallina de la Seu  
diu que amaguis aquest peu.*

LA GALLINA...

1

La ga - lli - na po - ni - ca - na pon un ou ca - da set - ma - na: pon - n'hi un, pon - n'hi dos,

4

pon - n'hi tess, pon - n'hi quatre, pon - n'hi cinc, pon - n'hi sis, pon - n'hi set, pon - n'hi vuit,

7

pon - n'hi nou, pon - n'hi deu, la ga - lli - na de la Seu diu quea - ma - guis a - quest peu.

## LA LLEBRETA

Agafats de les mans, fent rotllana i donant voltes, es va recitant i cantant.

### Cançó

- *Llebreta, llebreta, (part parlada)*

*no vols pas fugir del camp?*

- *No pas per vós, senyor galant.*

- *I si els gossos del rei vénen?*

- *Fugiré com una llebre.*

- *I si els gossos del rei van?*

- *Fugiré com un gegant.*

- *Senyor rei del conillam, (part cantada)*

*tinc una llebreta al camp*

*que em pastura la verdura,*

*que se'm menja l'enciam.*

*Que em podrieu deixar els gossos?*

- *Senyor rei del conillam,*

*etc.*

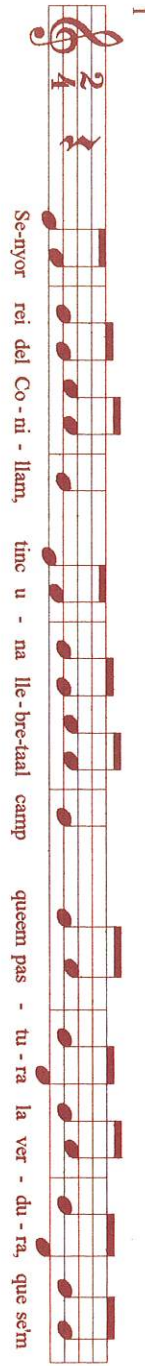
- *Ara esmorzen. (part parlada)*

*(-Ara dinen, ara berenen, ara sopen, ara dormen).*

- *Ara vénen!*

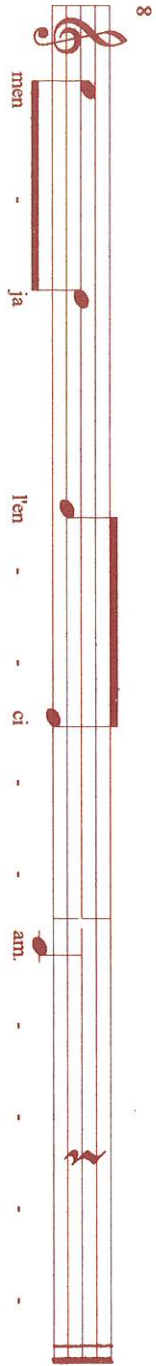
*Bub-bub, bub-bub!*

1



Se-nyor rei del Co-mi-llam, tinc u-na lle-bre-taal camp queem pas-tu-ra la ver-du-ra, que se'm

8



men ja ten-ci-am.

## MIREU BÉ ALLÀ DALT

Es canta la cançó, tots en rotllana, fent els gestos corresponents a la lletra. Després, es van traient paraules i es continuen fent els gestos de la cançó.

### Cançó

*Mireu bé allà dalt  
en el sostre què hi ha,  
és un gros animal  
que amb bicicleta va;  
és un elefant,  
i doncs, què us penseu?,  
té una cua al darrere  
i una altra al davant.*

MIREU BÉ...  
MIREU BÉ...  
MIREU BÉ...

1

Mi-reu béa - lla dalt en el sos-tre  
 què hiha és un gros a - ni - mal queamb

5

bi-ci-cle - ta va;  
 és un e - le - fant i doncs què  
 us pen-seu téu-na cu - a al dar-

10

re - re iú - naal - traal  
 da - vant.

## OLLES, OLLES DE VI BLANC / ROTLLO, ROTLLO DE VI BLANC

Els jugadors s'agafen de les mans i fan un rotlle, i mentre giren van cantant.

### Cançó

*Olles, olles de vi blanc,  
totes són plenes de fang,  
de fang i de maduixa,  
gira la cuixa;  
qui la girarà?  
La Maria serà!*

Aleshores la Maria (o el jugador que s'anomeni) es gira d'esquena quan es torna a cantar la cançó i a donar voltes. A mesura que es van anomenant els jugadors es van girant d'esquena, i el joc s'acaba quan tothom s'ha girat.

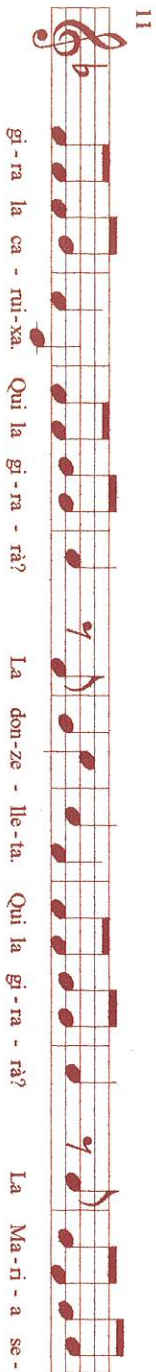
### Variante de la cançó

*Rotllo, rotllo de vi blanc,  
que totes són plenes de fang.  
De fang i de maduixes,  
que estiren les caduixes,  
qui se girarà?  
La Maria serà!*

1

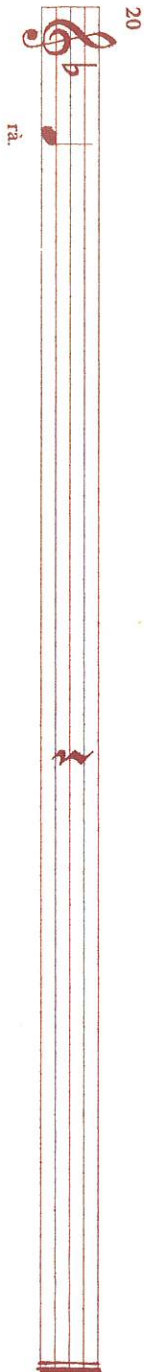
O-llès, o-llès de vi blanc, to-tas sòn ple-nes de fang, de fàng i de ma-dui-xa,

11



gi-ra la ca-rui-xa. Qui la gi-ra-rà? La don-ze-lle-ta. Qui la gi-ra-rà? La Ma-ri-a se -

20



rà.

## EL BALL DE SANT FERRIOL

Es balla en parelles, agafats d'una mà i donant voltes, i amb el dit índex de la mà lliure enlaire. Després es formen dues rodones concèntriques, amb els dansaires encarats. A la primera part de la melodia cada dansaire giravolta sobre ell mateix, i després cadascun es dedica a fer els moviments contraris que fa el company que té al davant: l'un estira els braços i l'altre els plega, per exemple. També es poden estirar el nas l'un a l'altre, picar-se les mans entre ells alternadament o picar-se mútuament les galtes tot fent un bot.

### Cançó

*Jo i el pastor,  
que vivíem d'amorettes;  
jo i el pastor,  
que vivíem de l'amor.*

*Ara ve Sant Ferriol,  
ballarem si Déu ho vol;  
el qui toca el tamborino  
ha perdut el flabiol.*

*Era un pastor  
que en tenia tres ovelles,  
era un pastor  
que tenia un penelló.*

*Ara ve Sant Ferriol...*

*Tots en tenim,  
de picor i de pessigolles;  
tots en tenim  
si som vius i no ens morim.*

*Ara ve Sant Ferriol...*

*Bé pots ballar  
si no tens pa i botifarra,  
bé pots ballar  
si no tens per manducar.*

*Ara ve Sant Ferriol...*

*No en tastaràs  
des del nas fins a la boca,  
no en tastaràs  
de la boca fins al nas.*

*Ara ve Sant Ferriol...*

SANT FERRIOL

1

Jo iel pas - tor que vi - vi - em da - mo - re - tes. Jo iel pas -

6

tor que vi - vi - em de la - mor. A - ra ve Sant Fer - ri -

10

ol ba - lla - rem si Déu ho vol, el qui to - cael tam - bo - ri no ha per -

15

el fla - bi - ol.

## CANÇONS ELECTIVES O ELIMINATÒRIES

- 1 DALT DEL COTXE
- 2 PEDRA, PAPER, TISORES
- 3 TRES POMERETES N'HI HA A L'HORT
- 4 UNA MONA N'HI HA AL TERRAT
- 5 UNA PLATA D'ENCIAM
- 6 UN, DOS, TRES, QUATRE
- 7 UNI, DORI, TERI, CUTERI

CANÇONS...

CANÇONS ELECTIVES O ELIMINATÒRIES



## DALT DEL COTXE

Els jugadors es posen en rotllana i un d'ells canta una cançó mentre, seguint el ritme, va tocant un per un els altres jugadors. Aquell a qui toca quan pronuncia la darrera síl·laba, queda eliminat o li toca parar en el joc que es faci a continuació.

### Cançó

*Dalt del cotxe hi ha una nina  
que repica els cascavells,  
trenta, quaranta,  
l'ametlla amarganta,  
pinyol madur,  
vés-te'n tu.  
Si tu te'n vas,  
nero, nero, nero;  
sí tu te'n vas,  
nero, nero, nas!*

DALT DEL COTXE

DALT

1 DALT DEL COTXE

1

Dalt del cotxe hi ha una mina que repi-cacels cas-ca-vels,

3

tren-ta quaranta, l'amet lla-margan-ta, pinyol ma-dur, vés-te'n tu. Si

5

tu te'n vas ne-ro, ne-ro, ne-ro, si tu te'n vas, ne-ro, ne-ro, nasi

## PEDRA, PAPER, TISORES

Es juga entre dos jugadors per decidir qui tria equip o bé terreny de joc.

Tots dos jugadors, encarats, mantenen el puny clos a l'esquena, i aleshores diuen tots dos alhora: "Pedra, paper, tisores", i en acabar de dir-ho treuen la mà d'una manera determinada segons si volen representar una pedra, un paper o unes tisores.

El puny clos és la pedra, la mà plana és el paper i els dits índex i del cor separats són les tisores.

El paper guanya la pedra perquè l'embolica; les tisores guanyen el paper perquè el tallen, i la pedra guanya les tisores perquè les espatlla.

PEDRA, PAPER...

## TRES POMERETES N'HI HA A L'HORT

Els jugadors es posen en rotllana i un d'ells canta una cançó mentre, seguint el ritme, va tocant un per un els altres jugadors. Aquell a qui toca quan pronuncia la darrera síl·laba, queda eliminat o li toca parar en el joc que es faci a continuació.

### Cançó

*Tres pomeretes n'hi ha a l'hort,  
que en festegen, que en festegen,  
tres pomeretes n'hi ha a l'hort,  
que en festegen un pebrot;  
quan el pebrot marxarà,  
la pomereta, la pomereta,  
quan el pebrot marxarà,  
la pomereta se'n fondrà.*

TRES POMERETES...

## UNA MONA N'HI HA AL TERRAT

Els jugadors es posen en rotllana i un d'ells canta una cançó mentre, seguint el ritme, va tocant un per un els altres jugadors. Aquell a qui toca quan pronuncia la darrera síl·laba, queda eliminat o li toca parar en el joc que es faci a continuació.

### Cançó

*Una mona n'hi ha al terrat  
amb el cul arromangat,  
de color de xocolata,  
un, dos, tres i quatre.*

### Variant de la cançó

*Una rata n'hi ha al teulat..  
(segueix igual)*

UNA MONA...

# UNA MONA N'HI HA AL TERRAT

1

U - na mo - na hi ha al ter - rat  
amb el cul ar - ro - man - gat  
de co - lor de xo - co - la - ta

4

un, dos, tres i qua - tre.

## UNA PLATA D'ENCIAM

Els jugadors es posen en rotllana i un d'ells canta una cançó mentre, seguint el ritme, va tocant un per un els altres jugadors. Aquell a qui toca quan pronuncia la darrera síl·laba, queda eliminat o li toca parar en el joc que es faci a continuació.

### Cançó

*Una plata d'enciam,  
ben amanida, ben amanida;  
una plata d'enciam,  
ben amanida amb oli i sal.*

*Hi sucarem un tros de pa  
per qui toqui, per qui toqui;  
hi sucarem un tros de pa  
per qui toqui, pararà.*

UNA PLATA...

1

U - na pla - ta den - ci - am ben a - ma - ni - da, ben a - ma - ni - da; u - na

6

pla - ta den - ci - am ben a - ma - ni - da amb o - li sal. Su - ca - rem un tros de pa per qui

12

to - qui, per qui to - qui, su - ca - rem un tros de pa per qui to - qui a - ma - gar.

## UN, DOS, TRES, QUATRE

Els jugadors es posen en rotllana i un d'ells va recitant mentre, seguint el ritme, va tocant un per un els altres jugadors. Aquell a qui toca quan pronuncia la darrera síl·laba, queda eliminat o li toca parar en el joc que es faci a continuació.

### Cançó recitada

*Un, dos, tres, quatre,  
ara ve el segar i el batre;  
segarem, batrem,  
quina feina que tindrem!  
Hem segat, hem batut,  
quina feina que hem tingut!*

UN, DOS, TRES...

## UNI, DORI, TERI, CUTERI

Els jugadors es posen en rotllana i un d'ells va recitant mentre, seguint el ritme, va tocant un per un els altres jugadors. Aquell a qui toca quan pronuncia la darrera síl·laba, queda eliminat o li toca parar en el joc que es faci a continuació.

### Cançó recitada

*Uni, dori, teri, cuteri,  
seculumberi, biri, biron,  
compta'ls bé que tots hi són.*

### Variant

*Uni, dori, teri, cuteri,  
mata la beri, biri, biró,  
canta-les bé que tots hi són;  
dotze vaques farineres,  
menys una que en tragues;  
pell de vaca, pell de bou,  
vés-te'n tu que ningú et vol.*

UNI, DORI...

# JOCOS DIVERSOS

- 1 AIRE, TERRA I MAR
- 2 ARRENCAR CEBES
- 3 BALDUFA
- 4 BALES
- 5 BITLLES
- 6 BÒLIT (DALI/DELI)
- 7 CANVI DE CASA
- 8 CARTRONS (CROMOS, FENDI, PATACONS)
- 9 CAVALLFORT
- 10 CAVALLS I CAVALLERS
- 11 CUIT I AMAGAR (ACUÏT I AMAGAR, FET I AMAGAR)
- 12 EL BURRO
- 13 EL CAÇADOR
- 14 EL CANARI, EL CANGUR I EL CAMELL
- 15 EL CORDILL (EL BRESSOLET DE LA MARE DE DÉU)
- 16 EL JOC DE LES CADIRES
- 17 EL JOC DELS DISBARATS
- 18 EL MOCADOR
- 19 EL NOSTRE OFICI, PARE
- 20 EL PARC DE LES LLAGOSTES
- 21 EL PARE CARBASSER
- 22 EL REGAL (QUI S'HA PIXAT AL LLIT?)
- 23 ELS BARRETS DE LES CABRETES
- 24 ELS CONILLS ALS SEUS CAUS
- 25 EL SOLDAT PLANTAT
- 26 ELS PAQUETS
- 27 ELS POLLETS I LA GUINEU
- 28 EL TELÈFON
- 29 EL TORNEIG MEDIEVAL
- 30 ESTÀTUES DE SAL
- 31 ESTOP!

## JOCOS DIVERSOS

- 32 L'ANELL PICAPEDRELL
- 33 L'ARANYA I LES MOSQUES
- 34 LA BARREJADA (L'OLLA BARREJADA)
- 35 LA FRASE ENCADENADA
- 36 LA GALLINA CEGA
- 37 LA GRANJA
- 38 LA PESTA
- 39 LA RUTLLA
- 40 LA SERP MARINA
- 41 LA XARRANCA (L'EIXARRANCA)
- 42 L'ESCAPADA
- 43 LES FIGURES DE GUIX
- 44 LES OLLES
- 45 LES XANQUES
- 46 LLADRES I SERENOS
- 47 LLOP, ON ETS?
- 48 L'ÚLTIMA SÍL·LABA (PARAULES ENCADENADES)
- 49 MATAR
- 50 MEL I MATÓ
- 51 MOROS I CRISTIANS (L'OLLA)
- 52 PASSAR EL RÍU
- 53 PEUS QUIETS
- 54 PILOTA A LA PARET
- 55 TOCAR COLORS
- 56 TOCAR I PARAR
- 57 TRENAR FILS
- 58 TREPITJAR L'OMBRA
- 59 TREU I POSA
- 60 UN, DOS, TRES, BOTIFARRA DE PAGÈS (UN, DOS, TRES, PICA PARETS)
- 61 VOLEN, VOLEN, VOLEN
- 62 XAPES

## AIRE, TERRA I MAR

S'hi juga amb una pilota. Els jugadors es posen en fila, i al davant i a una distància determinada hi ha un jugador que fa de llançador de la pilota, el qual la tira a un dels jugadors al crit de "terra" o bé "mar" o bé "aire". Si diu "terra", el jugador receptor, en entomar la pilota, ha de dir el nom d'un animal que visqui en aquest medi, i el mateix procediment s'ha de seguir en els altres casos ("aire" = aus; "mar" = animals marins).

El jugador que rep la pilota ha de respondre abans que el llançador compti fins a cinc. Si no ho fa o bé s'equivoca, perd un punt.

Al final guanya el jugador que suma menys punts perduts al cap d'un temps determinat.

AIRE, TERRA...  
AIRE, TERRA...

ESPAI  
EXTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS  
6 O 7 COM A MÍNIM

EDAT  
A PARTIR DE 8 ANYS

MATERIAL  
UNA PILOTA

## ARRENCAR CEBES

Joc de força i resistència. Tots els jugadors menys un s'asseuen a terra, cadascun entre les cames del de darrere amb el més fort al final de tot i repenjat en una paret. Cada jugador ha d'agafar per la cintura el jugador del davant.

Aleshores, el jugador que para, bo i dret, comença a estirar pels braços el primer de la fila fins a separar-lo (arrencar-lo) de la resta de la colla. Quan ho aconsegueix, el jugador arrencat passa a ajudar-lo a arrencar les cebes darrere seu, i així successivament fins que les han arrencades totes.

# ARRENCAR...

**ESPAI**

EXTERIOR O INTERIOR

**NOMBRE DE JUGADORS**

5 COM A MÍNIM

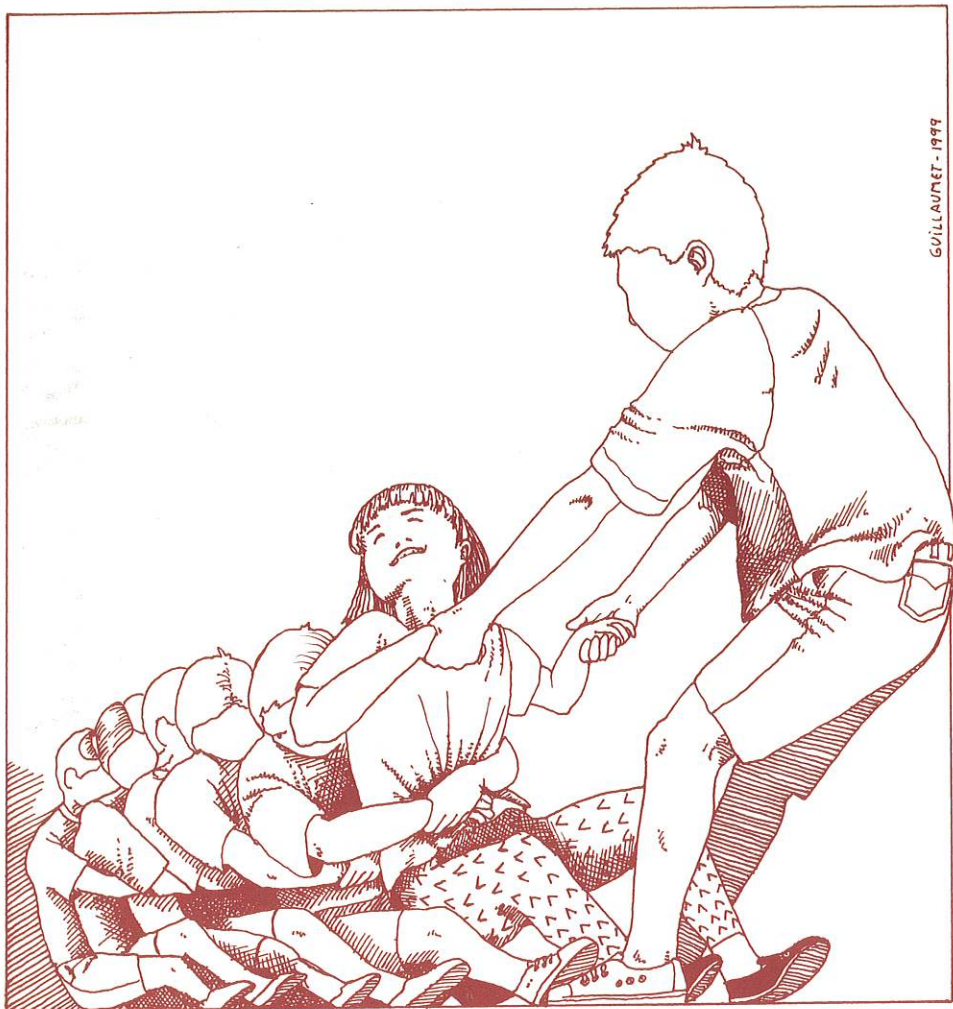
**EDAT**

A PARTIR DE 4 ANYS

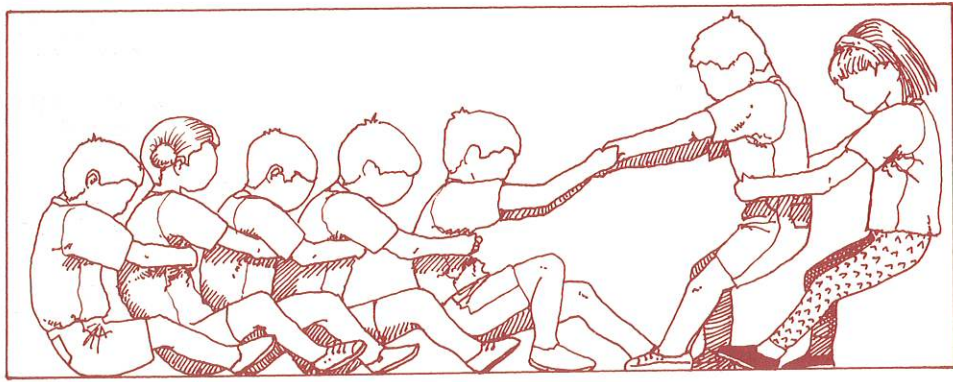
**MATERIAL**

CAP

2 ARRENCAR CEBES



GUILLAUMET - 1999



## BALDUFA

Joc molt antic i encara practicat, amb intermitència, avui dia. Sembla que tenia un cert caràcter endevinatori i que formava part d'alguns ritus agraris i solars (pel seu moviment circular).

La baldufa té forma de pera, acabada en una punta aguda sobre la qual se la fa giravoltar, imprimint-li un moviment de rotació ràpid mitjançant un cordill prèviament enrotllat en la part cònica, i que es desenrotlla subjectant-lo per un cap i llançant amb decisió la baldufa contra el terra.

Antigament eren totes de fusta amb là punta de ferro, després n'hi va haver de llauna i ara solen ser de plàstic, encara que també se'n troben de fusta. Sembla que abans els nens, quan la baldufa era nova, li treien la punta de fàbrica i li posaven un clau de ferrer, que la feia ballar millor, segons deien. Això es feia com un ritual, i els més experts, abans de clavar-li el clau, hi posaven una teranyina i cantaven:

*Tela d'aranya,  
perquè balli amb manya;  
tela de teranyina,  
perquè balli fina.*

Es jutja la precisió del llançament i la durada i la qualitat del ball. Normalment es dibuixa un cercle a terra a l'interior del qual ha de ballar la baldufa, o bé diversos cercles concèntrics i es valora la jugada segons el cercle on balla.

BALDUFA

ESPÀI

PREFERENTMENT  
EXTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

2 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 5 ANYS

MATERIAL

UNA BALDUFA

## BALES

Es dibuixa un cercle a terra i s'hi col·loquen tantes bales com jugadors hi ha. Cada jugador intenta tocar amb una bala les que hi ha al cercle, tirant-la amb força, des de fora i a una certa distància, a fi de treure'n com més millor. Guanya el jugador que més bales ha tret del cercle, les quals passen a ser seves.

### Variant

Es fa un clot a terra i el camí que ha de seguir la bala per arribar-hi. Amb el dit polze s'ha de llançar la bala per intentar col·locar-la al clot. Guanya el jugador que ho aconsegueix primer.

# BALES

ESPAI  
EXTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS  
2 COM A MÍNIM

EDAT  
A PARTIR DE 5 ANYS

MATERIAL  
BALES

## BITLLES

Es col·loquen sis peces de fusta tornejades a terra i plantades verticalment en dues rengleres. Els jugadors han d'intentar fer-les caure llançant-hi una bola. Guanya qui aconsegueix tombar l'última bitlla.

# BITLLES

### ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR

### NOMBRE DE JUGADORS

Z COM A MÍNIM

### EDAT

A PARTIR DE 6 ANYS

### MATERIAL

6 BITLLES I UNA BOLA

## BÒLIT (DALI, DELI)

Un jugador fa saltar un bastonet de fusta -el bòlit- i, mentre és enlaire, li dóna un cop ben fort amb una paleta per llançar-lo al més lluny possible. Mentre el bòlit vola, els altres jugadors miren d'agafar-lo, però així que cau a terra ja no el poden tocar.

El jugador que copeja repeteix aquesta acció tres vegades, partint des d'on ha arribat el bòlit amb el darrer cop. Si un dels altres jugadors agafa el bòlit mentre vola, passa a copejar ell.

Si després de tres vegades de donar-li un cop no l'ha agafat ningú, el jugador següent, des d'on ha caigut el bòlit la darrera vegada, el tira contra la paleta, la qual ha estat col·locada sobre la ratlla de sortida; si la toca, passa a ser qui copeja i, si no, ho prova el següent, i així fins que algun jugador toca la paleta.

Si després de provar-ho tots no l'ha tocada ningú, torna a copejar el mateix que ho ha fet abans perquè cap altre jugador no ha aconseguit desplaçar-lo.

# BÒLIT

**ESPAI**  
EXTERIOR

**NOMBRE DE JUGADORS**  
4 COM A MÍNIM

**EDAT**  
A PARTIR DE 7 ANYS

**MATERIAL**  
BASTONET (BÒLIT)  
I PALETA

## CANVI DE CASA

Tots els jugadors, tret d'un, formen un cercle molt ample, i cadascun marca un petit cercle al voltant dels seus peus, el qual representa casa seva.

El jugador a qui hagi tocat parar se situa al centre del cercle, crida dos jugadors pel seu nom i els diu: "Canvieu de casa!". Aleshores, mentre es canvien de lloc, ell ha d'intentar ocupar una de les cases lliures. Qui queda sense casa passa a ocupar el centre. Després d'una altra indicació, dos jugadors més s'han d'intercanviar el lloc.

De tant en tant, el del centre crida: "Canvieu tots!". Aleshores tots els jugadors han de canviar de casa i ell ho aprofita per ocupar-ne una.

S'acaba el joc després d'un temps determinat prèviament.

# CANVI DE...

ESPAI

PREFERENTMENT  
EXTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

6 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 5 ANYS

MATERIAL

CAP

## CARTRONS

(CROMOS, FENDI, PATACONS)

S'hi pot jugar amb cromos. Abans també s'utilitzaven cartrons fets amb les tapes de capsas de mistos.

Es fa un cercle a terra amb els cartrons o cromos que es decideix que hi posa cadascú. Aleshores, per torns, es llança fort un taló de sabata gastat o un palet de riera, tirat pla, damunt la pila de cartrons per fer-ne sortir a fora del cercle. Cada jugador guanya els que aconsegueix treure.

### Variants

- 1 Es tira un cartró a terra, des d'una taula o una paret, i si cau a sobre d'altres cartrons que hi ha a terra el jugador que ha tirat els guanya.
- 2 S'intenta tombar els cromos o cartrons de terra picant-los amb la mà. El jugador que en tomba algun se'l queda.

Al final, guanya qui més cartrons té.

# CARTRONS

ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

Z COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 5 ANYS

MATERIAL

CARTRONS O CROMOS

## CAVALLFORT

Joc de força i resistència. Es formen dos equips d'uns quatre o cinc jugadors cada un més un altre jugador que fa de rei, que normalment és el més fort de tots. El rei de l'equip que para s'ajup endavant, procurant recolzar-se en una paret. Darrere seu es van ajupint els jugadors del seu equip, cadascun amb el cap entre les cames del del davant, formant un llit d'esquenes.

Llavors, els de l'altra colla comencen a saltar al damunt del llit i s'hi van quedant asseguts. El primer a saltar ha de ser el més àgil, ja que ha de procurar saltar tan endavant com pugui per deixar lloc als altres. Cada saltador, abans de saltar, avisa amb aquesta cançoneta:

*Cavall fort,  
tente fort.  
Si per cas caus, digues:  
fava del meu cor!*

Si algun dels jugadors de l'equip que salta cau, perquè no pot aguantar l'equilibri damunt del cavall o perquè no té espai per sostenir-se en el llit, l'equip perd i passa a fer de cavall.

Els jugadors que fan de cavall, per impedir que els que salten es puguin mantenir sobre el llit, es belluguen amunt i avall.

Si un dels jugadors del llit no pot suportar el pes dels que salten damunt seu o es fa mal, ha de cridar "fava", i aleshores el cavall es desfà i torna a començar el joc.

# CAVALLFORT

### ESPAI

PREFERENTMENT  
EXTERIOR

### NOMBRE DE JUGADORS

8 COM A MÍNIM

### EDAT

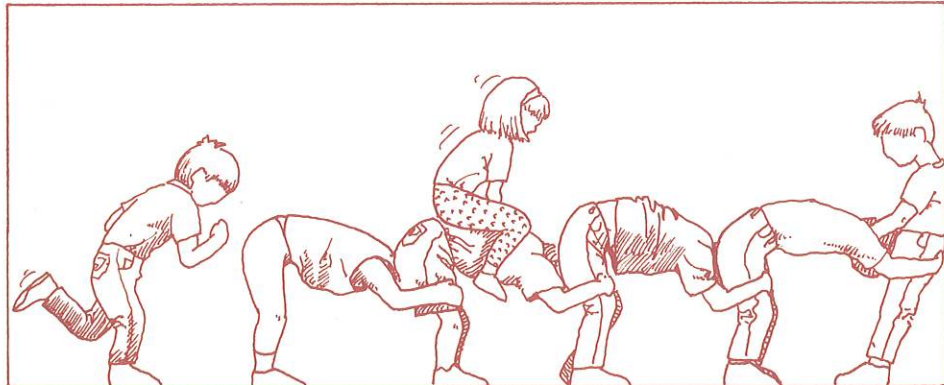
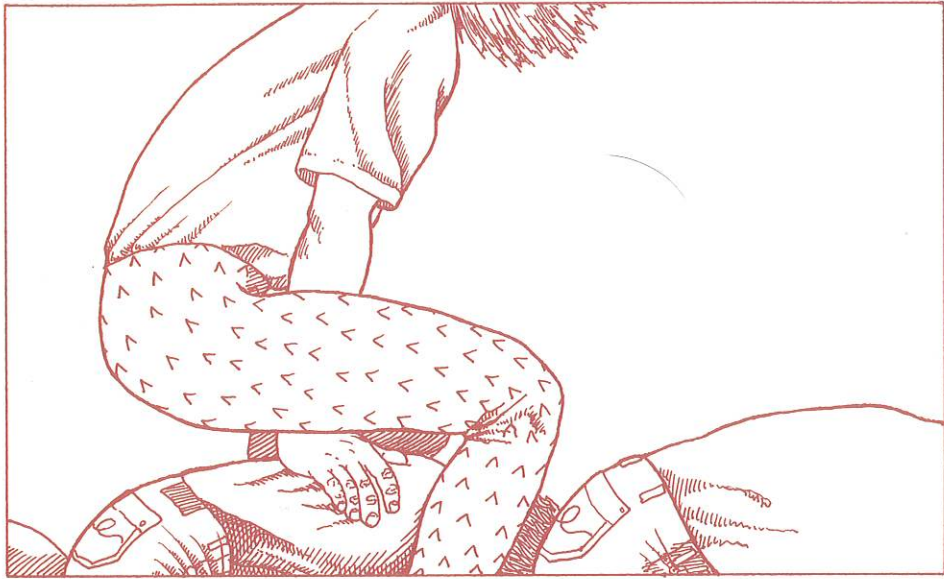
A PARTIR DE 7 ANYS

### MATERIAL

CAP



GUILLEMET - 1999



## CAVALLS I CAVALLERS

Es fan dues rotllanes de jugadors: una de cavalls a dintre i una de cavallers a fora, de manera que cada cavall, que ha d'estar ajupit, té darrere seu un cavaller que s'està dret.

Al mig de la rotllana hi ha un cavaller sense cavall, el qual fa un senyal perquè cada cavaller pugi a dalt del seu cavall. Seguidament fa un segon senyal i els cavallers han de baixar del cavall i posar-se a córrer fent voltes a la rotllana. Quan el cavaller que para fa un tercer senyal, cada cavaller ha de trobar el seu cavall. L'últim que arriba al seu lloc perd i es posa al mig a substituir el jugador que parava.

# CAVALLS I...

**ESPAI**  
EXTERIOR

**NOMBRE DE JUGADORS**  
7 COM A MÍNIM.  
SEMPRE SENARS

**EDAT**  
A PARTIR DE 4 ANYS

**MATERIAL**  
CAP

## CUÏT I AMAGAR

(ACUÏT I AMAGAR, FET I AMAGAR)

Un dels jugadors para i ha de comptar, sense mirar, fins a un nombre preestablert. Mentrestant, els altres jugadors s'han d'amagar. El qui para, un cop acaba de comptar, diu: "Qui no s'ha amagat, para", i ha de buscar els qui estan amagats.

Quan en veu un, ha de córrer cap al lloc on estava parant i ha d'intentar arribar-hi abans que ell i, tocant la paret amb la mà, ha de dir: "Un, dos, tres...(el nom del jugador vist)". Si el que estava amagat hi arriba abans, ha de dir: "Un, dos, tres, salvat", però si en intentar salvar-se es confon de lloc, no se salva.

Si el que para veu un dels que estan amagats, però es confon de persona, el qui està amagat surt i ha de dir: "Has trencat l'olla"; aleshores tots surten del seu amagatall i el qui parava ho ha de tornar a fer.

# CUÏT I AMAGAR

ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR  
PERÒ DELIMITAT

NOMBRE DE JUGADORS

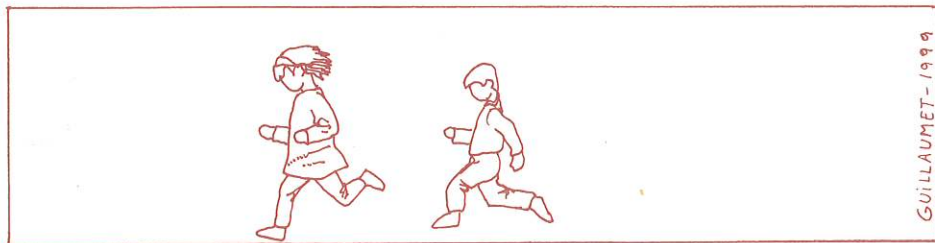
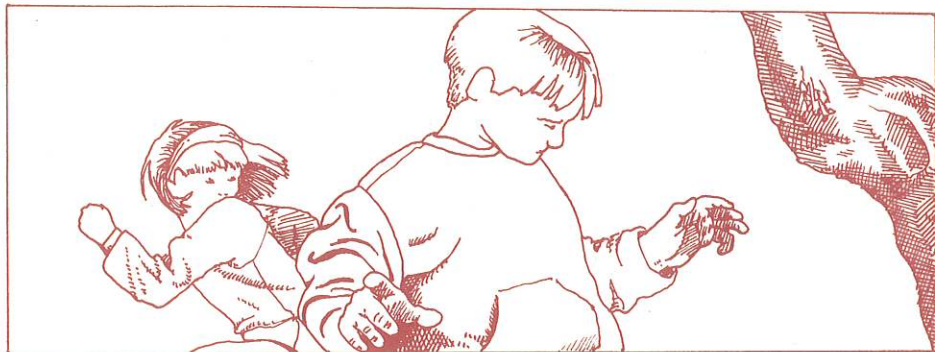
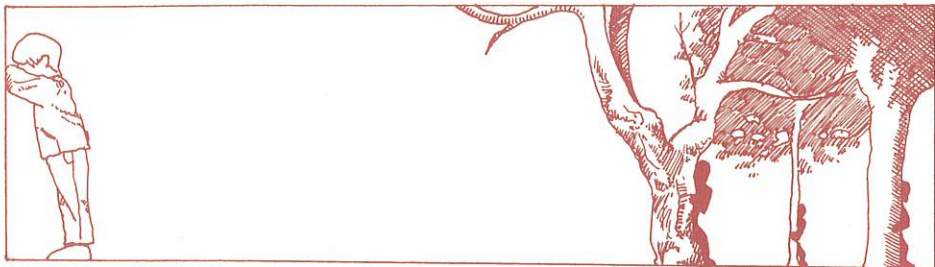
INDETERMINAT

EDAT

A PARTIR DE 3 ANYS

MATERIAL

CAP



GUILLAUMET - 1999



## EL BURRO

Un jugador salta eixarrancat pel damunt de l'esquena del burro (un altre jugador ajupit, que para). A cada salt, el burro s'alça una mica més fins que arriba a adoptar una posició que és difícil de saltar. El primer jugador que no pot saltar el burro és qui para a continuació.

# EL BURRO

ESPAI

PREFERENTMENT  
EXTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

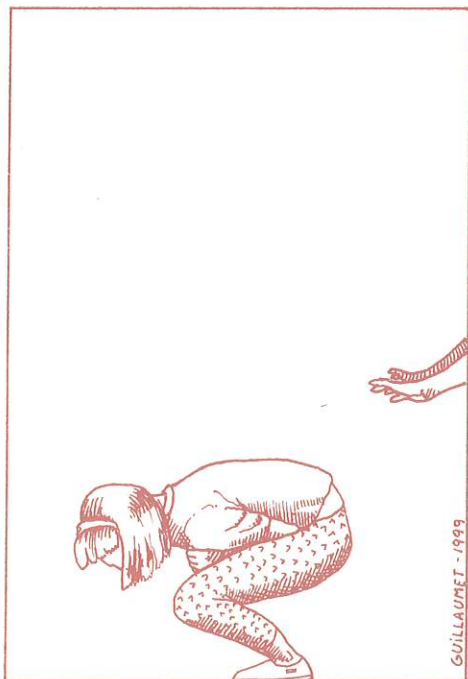
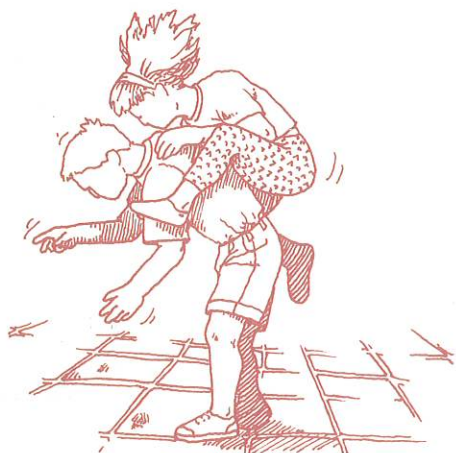
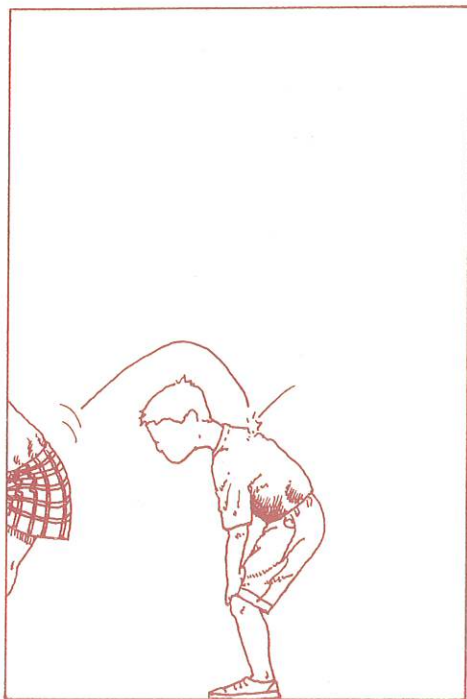
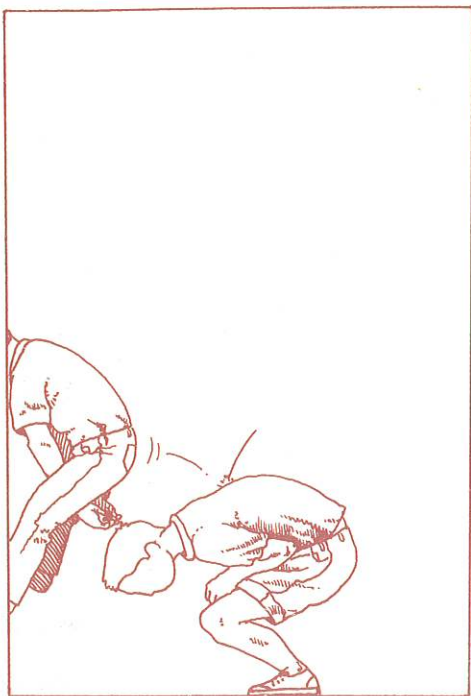
2 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 7 ANYS

MATERIAL

CAP



## EL CAÇADOR

Tots els jugadors s'asseuen en rotllana, menys un que té els ulls tapats i que fa de caçador, i canten:

*Tots els ocells que canten sense por  
s'amaguen quan arriba el caçador.*

El caçador toca un jugador del cercle i li diu: "Ocellet, com cantes?" I l'ocellet respon: "Piu, piu, piu, piu, piu..." El caçador ha de reconèixer "l'ocellet" que ha caçat pel so de la veu. Si no n'encerta el nom, els altres jugadors canten:

*Ah caçador, que bades; no era ell.  
Escolta bé com canta cada ocell.*

I així successivament fins que n'encerti algun.

ESPAI

PATÍ

NOMBRE DE JUGADORS

10 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 4 ANYS

MATERIAL:

MOCADOR PER TAPAR  
ELS ULLS DEL CAÇADOR

EL CAÇADOR

## EL CANARI, EL CANGUR I EL CAMELL

Els jugadors es divideixen en dos grups iguals i han de formar dues files, l'una d'esquena a l'altra, separades per una ratlla. Un és el grup dels *canaris* i l'altre, el dels *camells*. Darrera de cada equip, a una distància de vint metres, es dibuixa una línia per delimitar el seu refugi.

El monitor se situa al cap de les dues files i crida, per exemple "Ca...naris". Aleshores aquests s'han de girar ràpidament i intentar atrapar els *cangurs*, els quals al seu torn han de procurar arribar al seu refugi sense ser atrapats. Si crida "Ca...ngurs", el procés és invers. També pot cridar "Ca...mells", i aleshores tots els jugadors s'han de quedar immòbils.

Guanya l'equip que ha aconseguit agafar tots els jugadors de l'equip contrari.

# EL CANARI...

### ESPAI

PREFERENTMENT  
EXTERIOR

### NOMBRE DE JUGADORS

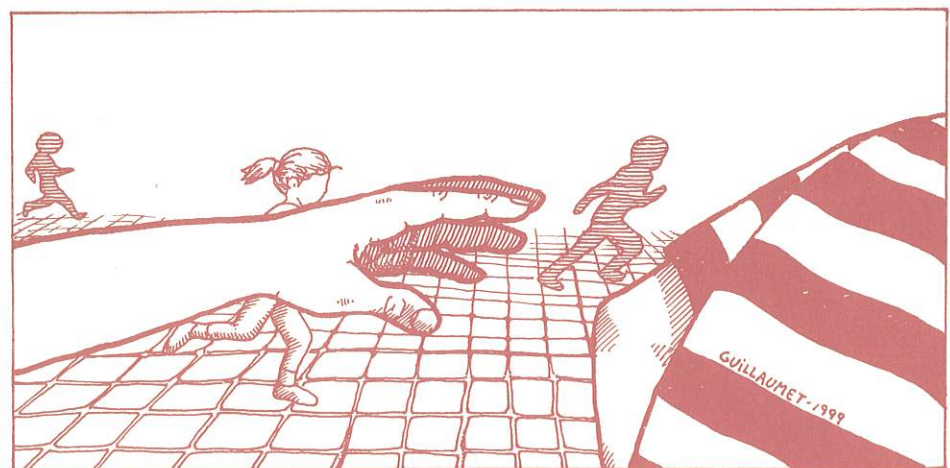
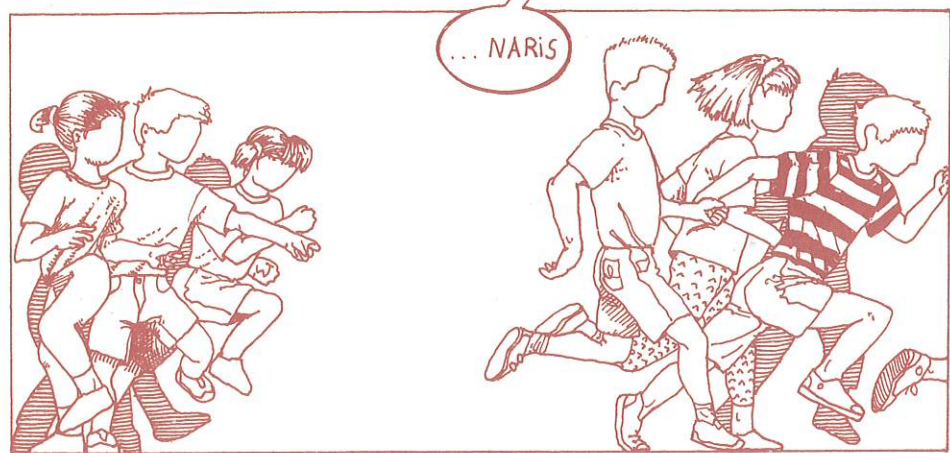
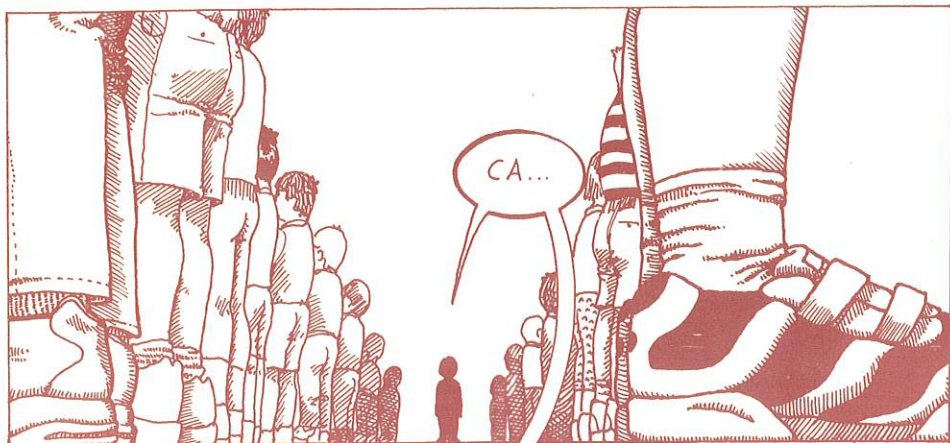
10 COM A MÍNIM

### EDAT

A PARTIR DE 6 ANYS

### MATERIAL

CAP



## EL CORDILL

### (EL BRESSOLET DE LA MARE DE DÉU)

Joc sedentari, fet només amb les mans.

Originàriament, aquest joc formava part d'una cerimònia antiga per estendre un parany al Sol a la tardor, època del seu descens. Com que es temia que desaparegués, es tractava d'agafar-lo amb una xarxa perquè no fugís i per obligar-lo a sortir cada dia.

Es necessita un cordill o un cordó d'un metre o metre i mig, unit amb un nus pels dos caps. El primer jugador col·loca les mans obertes dins l'anella del cordill i les separa paral·lelament fins que el cordill queda tens. Seguidament una mà passa per sota del cordill de manera que aquest dóna una volta a la mateixa mà. Es fa el mateix amb l'altra mà. Aleshores, el dit del mig de la mà dreta passa per dintre del cordill de la mà esquerra, i el mateix dit de la mà esquerra passa per dins del cordill de la mà dreta, i s'emporten el cordill cap a la seva banda. A aquest primer jugador li ha de quedar el cordill encreuat entre les mans, el qual formarà una figura plana i rectangular amb unes diagonals dobles des del mig dels costats del rectangle fins al darrere del dit del mig de cada mà.

L'altre participant ha d'intentar canviar aquesta figura per una altra fent servir els dits per agafar-la de les mans del primer jugador i convertir-la en una altra de diferent.

Encara que sigui difícil de descriure el procediment per anar fent les figures, creiem que tothom deu tenir a l'abast una persona amb prou edat per haver-hi jugat i que en recordi el desenvolupament.

# EL CORDILL

ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

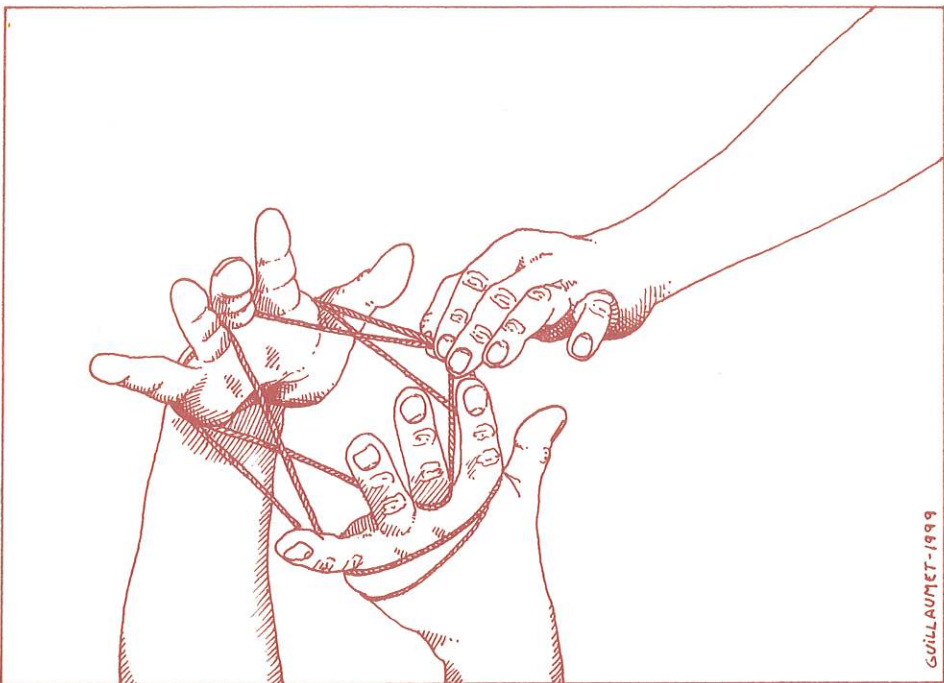
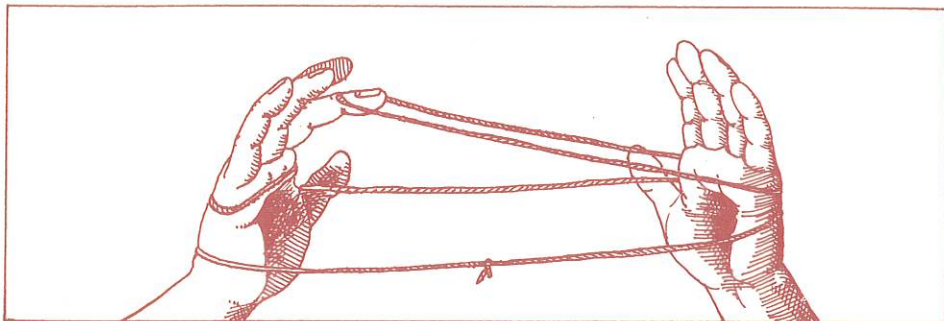
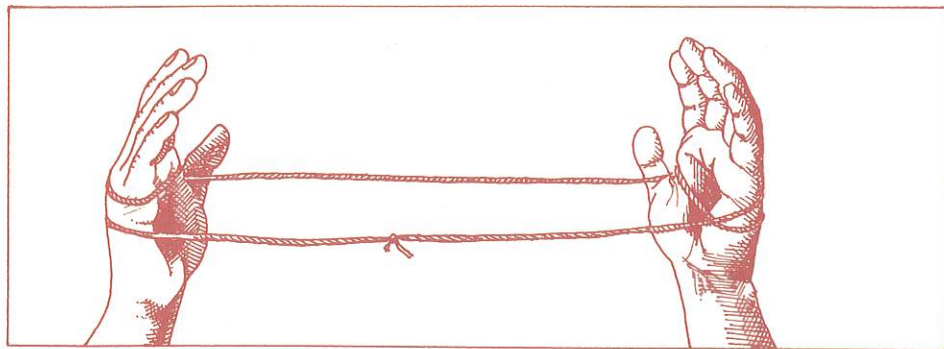
2 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 7/8 ANYS

MATERIAL

UN CORDILL, UNA CINTA,  
UNA VETA PRIMA  
O UN CORDÓ



## EL JOC DE LES CADIRES

Es col·loquen en rodona tantes cadires com jugadors hi ha menys una. El joc consisteix a girar al voltant del cercle format per les cadires i a seure en el moment que un dels jugadors que no forma rotllana dóna l'ordre de fer-ho. Perd qui es queda sense cadira. Es torna a girar després d'haver tret una altra cadira, i així successivament fins que quedi només un jugador, que és el guanyador.

# EL JOC DE...

### ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR

### NOMBRE DE JUGADORS

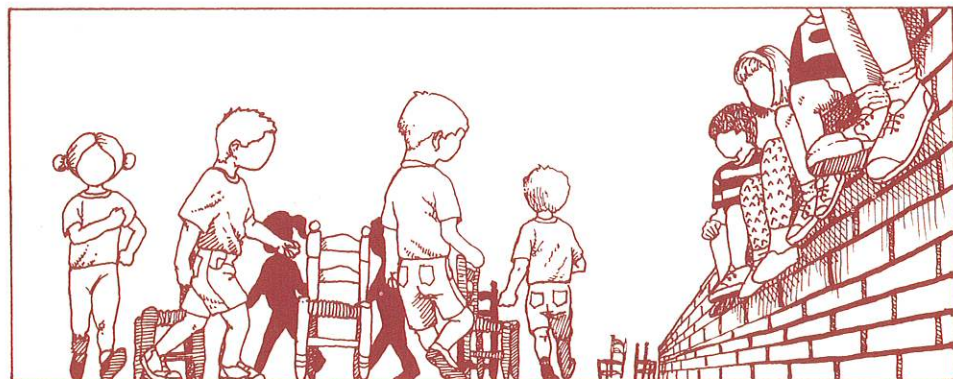
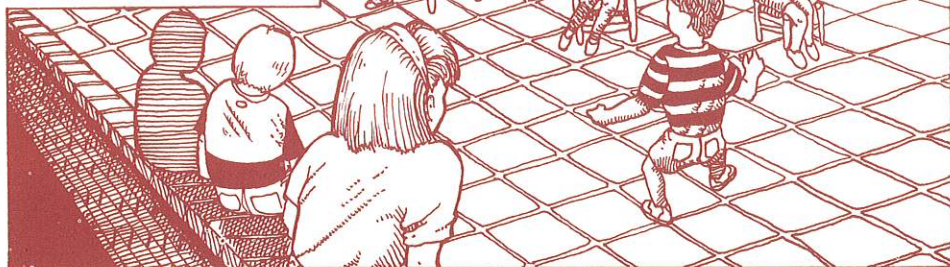
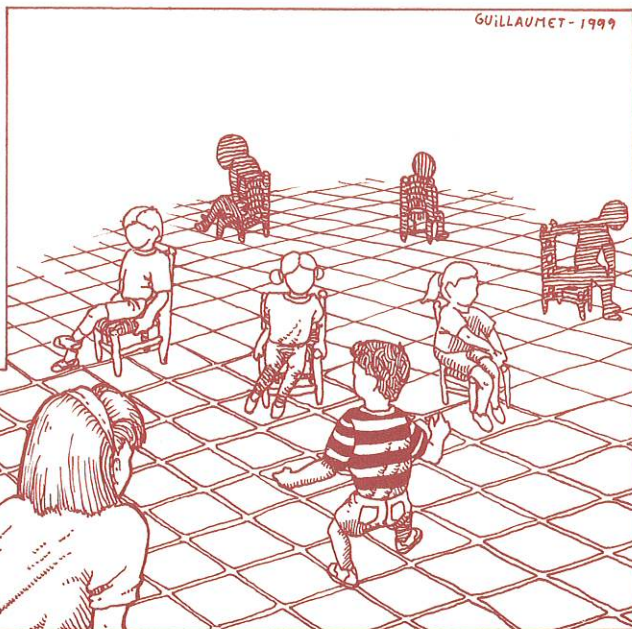
5 COM A MÍNIM

### EDAT

A PARTIR DE 6 ANYS

### MATERIAL

CADIRES, PERÒ UNA MENYS QUE EL NOMBRE DE JUGADORS



## EL JOC DELS DISBARATS

Els jugadors s'asseuen a terra fent rotllana. Un comença fent una pregunta a cau d'orella al del costat esquerre, que aquest respon, i així successivament.

Quan s'ha acabat la roda, cada jugador explica en veu alta què li ha preguntat el company de la dreta i què li ha contestat el de l'esquerra. Com que no hi ha relació lògica entre les preguntes i les respostes, es produeixen els "disbarats", que resulten d'allò més divertit.

# EL JOC DELS...

ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

6 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 6 ANYS

MATERIAL

CAP

## EL MOCADOR

Es formen dos equips amb el mateix nombre de jugadors cadascun, enumerats en secret a partir del número 1 en endavant, però amb els mateixos números a cada equip.

Cada equip s'alinea darrere una ratlla, un en una banda i l'altre davant seu, cara a cara, a una distància aproximada de 8 a 10 metres.

Just al mig del terreny de joc, s'hi posa un jugador que fa de jutge, i amb un mocador agafat amb la punta dels dits amb el braç estirat cap endavant. Quan aquest jugador diu un número, els jugadors d'ambdós equips que el tenen han d'anar corrents a intentar agafar el mocador i tornar al darrere de la seva línia. Si el jugador que ha agafat el mocador, mentre corre cap a la seva línia, és tocat pel jugador contrari, que el persegueix, queda eliminat. Si el perseguidor no el pot atrapar, l'eliminat és ell perquè no ha aconseguit el mocador.

El joc s'acaba quan queden eliminats tots els jugadors d'un equip.

# EL MOCADOR

**ESPAI**

PREFERENTMENT EXTERIOR

**NOMBRE DE JUGADORS**

7 COM A MÍNIM

**EDAT**

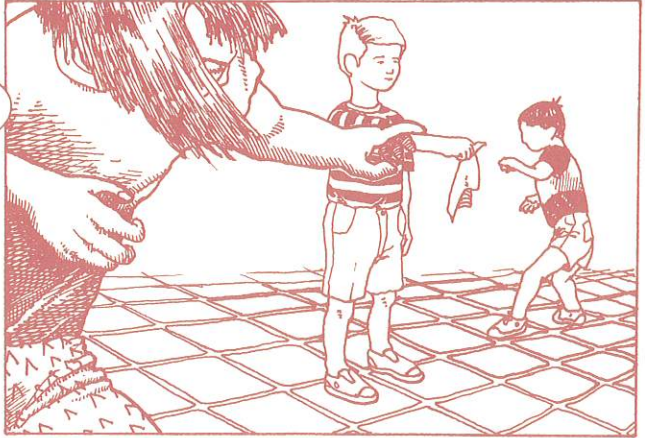
A PARTIR DE 7 ANYS

**MATERIAL**

UN MOCADOR DE ROBA



VUIT!



## EL NOSTRE OFICI, PARE

Un dels participants ha de fer de pare (el primer cop és voluntari). Aquest se situa sobre un banc o un lloc alt. Els altres marquen una ratlla limit a uns quants metres del lloc on és situat el "pare" i escullen un ofici que han de representar mímicament davant seu. Aleshores es dirigeixen cap a ell cantant una cançó. Quan el "pare" endevina l'ofici, tots arrenquen a córrer. Si n'agafa un abans d'arribar a la ratlla, aquest ha de fer de pare; si no, ho continua sent el mateix que ha començat.

### Cançó

- *Bon dia, nostre pare,  
bon dia, nostre rei!  
Pagueu-nos la soldada,  
ja que és de dreta llei.*

- *Quin és el vostre ofici  
m'hauríeu d'explicar.*

- *El nostre ofici, pare,  
mireu-lo com se fa.*

*Lireta, lirondaina,  
lireta, lirondi.  
Aquell qui té un ofici  
de fam no es pot morir.*

# EL NOSTRE OFICI...

ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

3 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 6 ANYS

MATERIAL

CAP

1

Bon di - a, nos - tre pa - re, bon di - a nos - tre rei!  
pa - guen - nos la sol - da - da, per -

8

qués de dre - ta llei. Quin és el vos - treo - fi - ci mhan - ri - eu dex - pli - car. El nos - treo - fi - ci,

15

pa - re, mi - reu - lo com se fa Li - re - ta li - ron - dai - na, li - re - ta, li - ron - di A -

22

quell qui té uno - fi - ci de fam noes pot mo - rir.

## EL PARC DE LES LLAGOSTES

Es dibuixa un cercle gran. A dins hi ha les "llagostes", que caminen a peu coix i que no poden sortir-ne. Un jugador que fa de granota les persegueix saltant a la gatzoneta. La primera llagosta que és atrapada esdevé granota, i així successivament.

# EL PARC DE...

**ESPAI**  
EXTERIOR

**NOMBRE DE JUGADORS**  
6 COM A MÍNIM

**EDAT**  
A PARTIR DE 5 ANYS

**MATERIAL**  
CAP

## EL PARE CARBASSER

Cada jugador pren un número. Qui fa de pare carbasser diu: "Quan el pare carbasser va morir, va deixar... quatre carbasses!". Qui té aquest número ha de dir molt de pressa: "Del quatre al ..." i dir un altre número, i així successivament fins que un s'equivoca i és eliminat.

El jugador al·ludit amb el número pot dir un altre número o bé: "Del... al pare carbasser". Si no ho fa ha de pagar penyora, consistent a obeir les ordres del pare carbasser.

EL PARE...

ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR

NOMBRE DE JUGADORES

DE 10 A 20

EDAT

A PARTIR DE 4 ANYS

MATERIAL

CAP

## EL REGAL

### (QUI S'HA PIXAT AL LLIT)

Hi han de jugar sis jugadors com a mínim, que han d'estar asseguts a terra en rotllana, tots amb els ulls tancats menys un, que fa de mare, i que va donant voltes per fora del cercle, darrere els altres. Entre els nens i "la mare" s'estableix el diàleg següent:

- Mare, tinc set.
- Beu aigua.
- Hi ha una mosca.
- Beu vi.
- Hi ha un mosquit.
- Beu vi bo.
- Ai! Que n'és de bo!... A quina hora passaran els Reis?

Aleshores, el jugador que fa de mare diu un número superior a 15 i tots els altres compten, amb els ulls tancats. Mestrestant, el qui fa de mare posa una cosa darrere d'un dels nens i després diu: "Qui s'ha pixat al llit?". Tots miren a veure si tenen l'objecte i qui el té s'aixeca per agafar la mare, tot corrent. Si l'enxampa, el nen que feia de mare seu a la rotllana i l'altre passa a fer de aquest paper i torna a començar el joc.

#### Variant

Els nens estan igualment asseguts a terra en rotllana i un d'ells va caminant per fora del cercle, amb una sabata d'un dels jugadors a la mà i cantant una cançó. Els nens han d'anar fent el que diu la cançó (mans al darrere, fer rodar els braços, ulls aducats, cosir i dormir...). Quan el nen que volta deixa la sabata al darrere d'algun jugador, diu: "Qui s'ha pixat al llit?", i el joc continua igual que l'anterior. La cançó és la següent:

*La sabateta, l'espardenyeta,  
la clara d'ou, fan vint-i-nou,  
mans al darrere, ulls ben clucats,  
passeu a l'aigua, que l'aigua és clara,  
passeu al riu, que el riu fa bé,  
cosiu i dormiu,  
cosiu i dormiu (tantes vegades com es vulgui),  
qui s'ha pixat al llit?*

# EL REGAL

ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

6 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 4 ANYS

MATERIAL

OBJECTE O SABATA

## ELS BARRETS DE LES CABRETES

Es delimita un terreny de joc amb objectes voluminosos. Els jugadors es distribueixen per aquest espai, es col·loquen a quatre potes, es posen un barret al cap i un picarol penjat al coll i es tapen els ulls. Quan es fa un senyal, les cabretes han d'intentar prendre el barret de les seves companyes i col·locar-se'l a sobre del seu, amb els ulls tapats, sense aixecar-se i guiant-se només pel soroll del picarol. Les cabretes no es poden agafar el barret amb les mans per evitar que se l'emportin ni agafar-se el picarol per evitar que faci soroll.

# ELS BARRETS...

### ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR  
PERÒ DELIMITAT

### NOMBRE DE JUGADORS

5 COM A MÍNIM

### EDAT

A PARTIR DE 6 ANYS

### MATERIAL

BARRETS, MOCADORS  
I PICAROLS, TANTS  
COM JUGADORS



## ELS CONILLS ALS SEUS CAUS

Els jugadors s'agrupen de tres en tres. Cada grup forma un cau quan dos dels jugadors es donen les mans i el tercer es col·loca dins de l'espai que delimiten. Un dels jugadors es queda sol, sense cau. Quan es fa un senyal, tots els conills surten dels caus i van a saltironar amb el conillet solitari o bé els caus giravolten sense moure's del lloc i sense desfer-se. Després, es fa un altre senyal i els conillets s'afanyen a ficar-se dins del cau; el qui no en tenia ha d'intentar trobar-ne un. Si ho aconsegueix, serà un altre jugador el qui es trobarà sol.

# ELS CONILLS...

### ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR

### NOMBRE DE JUGADORS

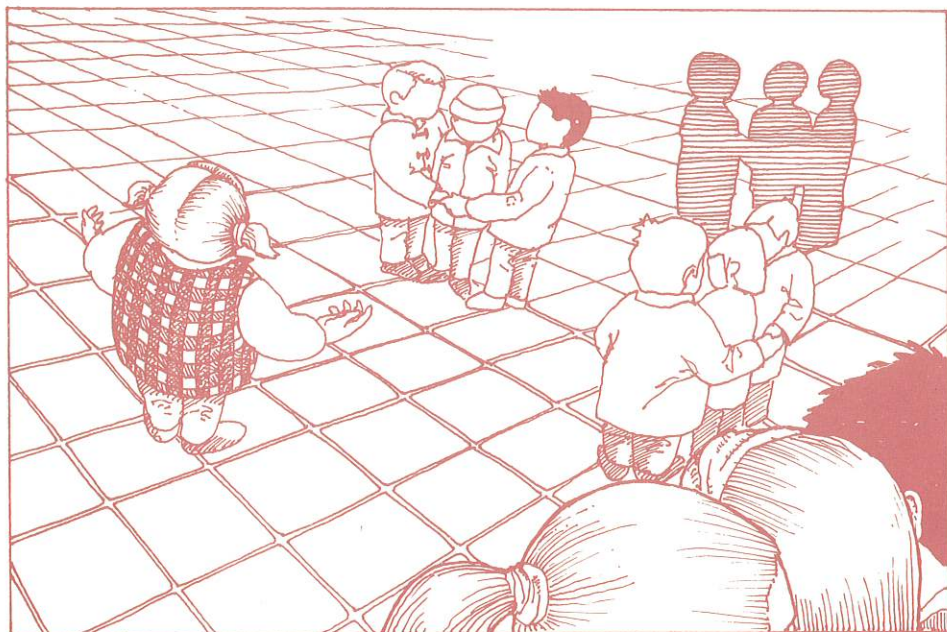
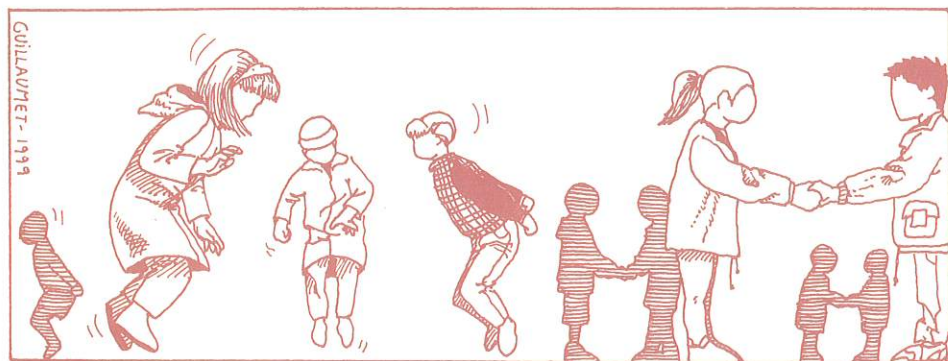
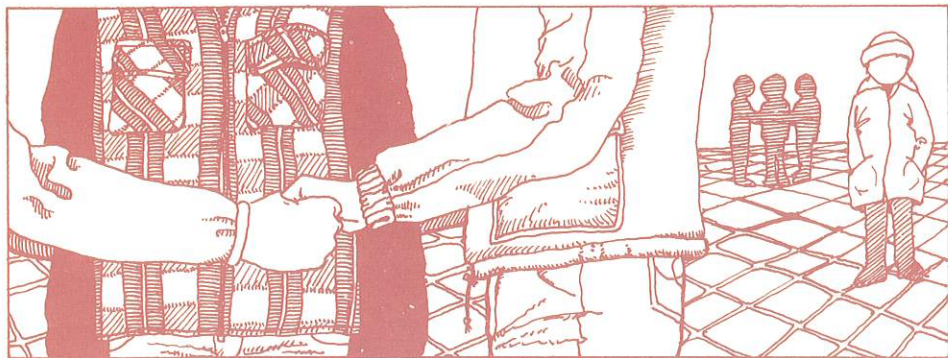
13 COM A MÍNIM

### EDAT

A PARTIR DE 4 ANYS

### MATERIAL

CAP



## EL SOLDAT PLANTAT

Es formen dos equips i es decideix quin dels dos ha d'empaitar l'altre per intentar fer presoners el màxim de jugadors de l'equip contrari. Normalment s'hi juga en un lloc on hi hagi una paret i, si no, es fa una ratlla a terra per delimitar l'espai on s'han d'estar els presoners, i un o dos jugadors de l'equip perseguidor es queden a prop de la paret o la ratlla, per evitar que els companys dels presoners els alliberin.

Quan un jugador és tocat per un de l'equip perseguidor, es posa arran de la paret o darrere de la ratlla, amb els braços en creu i sense moure's. Si un del seu bàndol li toca la mà, està salvat. El joc s'acaba quan tots han estat fets presoners.

### Variant

En comptes de delimitar un lloc per als presoners, quan un jugador és tocat per un de l'equip perseguidor es queda plantat al mateix lloc on ha estat tocat o bé en el lloc que li ordeni qui l'ha agafat.

# EL SOLDAT...

ESPAI

PREFERENTMENT  
EXTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

6 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 5 ANYS

MATERIAL

CAP

## ELS PAQUETS

El monitor o un jugador dirigeix el joc i la resta de jugadors, com més millor, en segueixen les ordres. Els infants es distribueixen per l'espai arbitràriament, però guardant distàncies entre si. Quan el director del joc dóna una ordre per formar paquets, els jugadors s'han d'agrupar segons el nombre anunciat. Així, si l'ordre és: "Paquets de tres", s'han d'agrupar de tres en tres. Els jugadors que no poden formar part d'un paquet queden eliminats. També es pot donar l'ordre de: "Paquets d'un" i qui s'agrupi amb algun altre jugador queda desqualificat.

El joc s'acaba quan només queda un jugador, que guanya i passa a fer de director.

# ELS PAQUETS

**ESPAI**

PREFERENTMENT  
EXTERIOR

**NOMBRE DE JUGADORS**

6 COM A MÍNIM

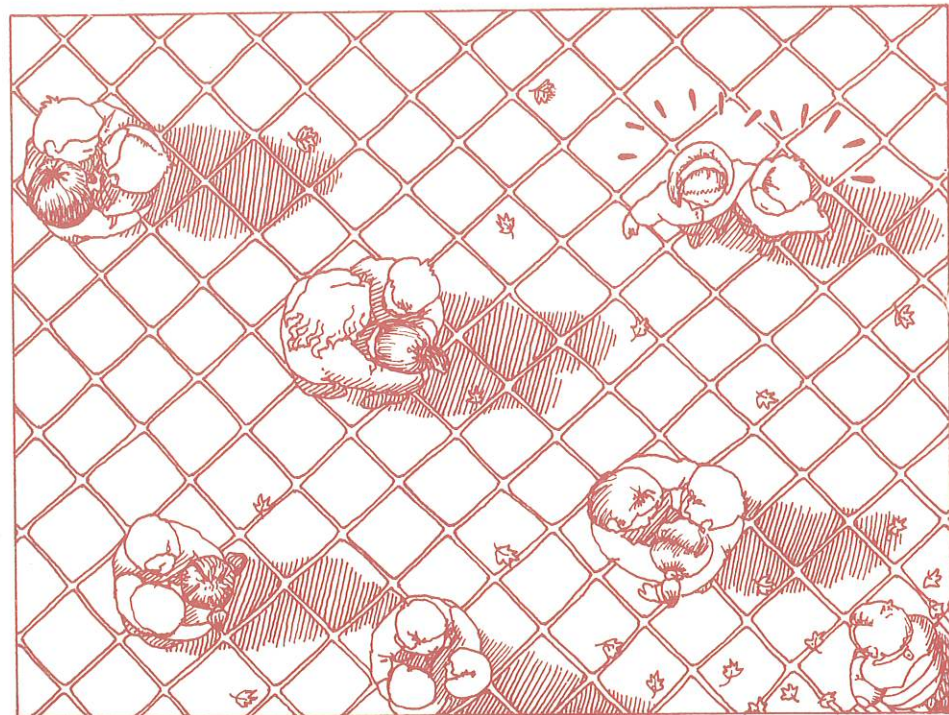
**EDAT**

A PARTIR DE 6 ANYS

**MATERIAL**

CAP

GUILLMOTET - 1999



## ELS POLLETS I LA GUINEU

Els jugadors, agafats per la cintura, es distribueixen en files de quatre. El primer de cada fila fa de gallina, que defensa els pollets que té darrere, i enfront de les files s'hi col·loca un jugador que fa de guineu. Aquest intenta tocar l'últim pollet d'alguna fila mentre la gallina li impedeix que el toqui obrint els braços i no deixant-lo passar. Els pollets no es poden desenganxar de la cintura del de davant.

Si la guineu toca l'últim pollet d'una fila, la guineu passa a ser-ne l'últim pollet, la gallina corresponent fa de guineu i el pollet que hi havia darrere la gallina fa de gallina.

# ELS POLLETS...

**ESPAI**  
EXTERIOR

**NOMBRE DE JUGADORS**  
8 COM A MÍNIM

**EDAT**  
A PARTIR DE 7 ANYS

**MATERIAL**  
CAP



## EL TELÈFON

Els jugadors s'asseuen a terra fent una rotllana. El monitor o un dels jugadors comença el joc xiuxiuejant molt ràpidament una frase qualsevol a cau d'orella al veí de l'esquerra. Després, aquest repeteix al seu veí de l'esquerra la frase que li ha semblat sentir, i així successivament fins al darrer jugador, el qual ha de dir en veu alta la frase que li ha arribat i que hauria de coincidir amb la frase pronunciada per qui ha començat el joc.

Normalment els malentesos són sorprenents, sobretot si hi ha molts jugadors.

# EL TELÈFON

**ESPAI**

EXTERIOR O INTERIOR

**NOMBRE DE JUGADORS**

6 COM A MÍNIM

**EDAT**

A PARTIR DE 4 ANYS

**MATERIAL**

CAP

## EL TORNEIG MEDIATEVAL

Es formen parelles (com més millor) d'un jugador dret, que fa de cavall, i un altre a collibè, que fa de genet.

Els jugadors que fan de cavall han d'anar a peu coix mentre que els que fan de genet han d'intentar fer caure a terra les altres parelles.

Guanya l'última parella que queda dreta.

# EL TORNEIG...

### ESPAI

PREFERENTMENT  
EXTERIOR

### NOMBRE DE JUGADORS

6 COM A MÍNIM

### EDAT

A PARTIR DE 7 ANYS

### MATERIAL

CAP

## ESTÀTUES DE SAL

Es fa una rotllana, tots agafats donant voltes. Un dels participants, que dirigeix el joc, fa un crit, i aleshores la rotllana es desfà i tots els jugadors corren fins que senten: "Estàtues de sal". Llavors s'han d'aturar tots i adoptar cada u una postura concreta, tots immòbils. Quan el director del joc fa un altre crit, corren altre cop fins que torna a cridar: "Estàtues de sal". Ara els jugadors agafen una postura diferent de l'anterior, ja que és imprescindible que cada vegada es canviï. Qui en repeteix alguna o no fa una figura, queda eliminat.

S'acaba el joc quan ja no queda cap jugador o després d'un temps predeterminat.

# ESTÀTUES...

### ESPAI

PREFERENTMENT  
EXTERIOR

### NOMBRE DE JUGADORS

6 COM A MÍNIM  
i 15 COM A MÀXIM

### EDAT

A PARTIR DE 6 ANYS

### MATERIAL

CAP

## ESTOP!

En un espai determinat, un o dos jugadors intenten atrapar els altres. Si un jugador que es veu perseguit no vol que l'agafin, crida "estop!", i es queda immòbil amb les cames obertes. No pot canviar de posició fins que un altre jugador li passi per sota les cames. Si el jugador que persegueix els altres aconsegueix agafar-ne algun abans que digui "estop!" i tingui les cames obertes, l'infant atrapat és qui comença a empaitar.

# ESTOP!

### ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR  
PERÒ DELIMITAT

### NOMBRE DE JUGADORS

5 COM A MÍNIM

### EDAT

A PARTIR DE 7 ANYS

### MATERIAL

CAP

## L'ANELL PICAPEDRELL

Els participants estan asseguts en rotllana i n'hi ha un que para. Els que estan asseguts han de tenir les mans ajuntades pels palmells, amb les puntes dels dits en direcció al centre de la rotllana, formant com una capsca tancada. El nen que para, que fa de rei, també està amb les mans juntes, però a dins hi té un anell o una pedreta. Aquest nen va posant les mans per entremig de les mans dels nens de la rotllana i deixa l'anell dins les mans d'un d'ells, sense que els altres se n'adonin. Aleshores, el que para va dient, tot assenyalant els nens:

*Ma rel del Déu del Mont ser rat!  
di'gueu la bola na ve'ri tat!  
qui té l'anell i pi'cal pe'drell?*

El jugador a qui toqui l'última síl·laba ("drell"), ha d'endevinar qui té l'anell. Si no l'encerta, el jugador que ha anomenat ha d'intentar endevinar qui el té, i així fins que algú ho endevina. El qui té l'anell és qui para a continuació.

### Variant

Mentre el nen que para va visitant tots els jugadors, aquests, tots junts, van cantant:

*Sol, solell, la sort amb ell,  
porta l'anell picapedrell;  
qui va amb la lluna no té fortuna,  
qui té l'anell porta el solell o la sort amb ell.*

Quan qui para ha visitat tots els jugadors, pregunta a un d'ells: "Qui té l'anell picapedrell?". El jugador al·ludit obre les mans i assenjala qui pensa que el té, i es procedeix com en el primer cas fins que algú ho endevina.

L'ANELL...

ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

6 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 4 ANYS

MATERIAL

ANELL O PEDRETA

## L'ARANYA I LES MOSQUES

Un jugador fa d'aranya, i la resta, de mosques. Abans de començar el joc, l'aranya se situa en un dels extrems del terreny i els jugadors en l'altre, separats per dues línies, a uns deu metres de distància. L'aranya comença el joc cridant "aranya", i les mosques li contesten "peluda!". Aleshores l'aranya corre en direcció al cau de les mosques per intentar caçar-les i les mosques corren cap al cau de l'aranya perquè aquesta no les caci.

Cada mosca que és atrapada forma part de la teranyina: es queda immòbil en el mateix lloc amb els braços en creu i ha d'ajudar l'aranya obstaculitzant les altres mosques i intentant caçar-ne tocant les que pugui sense moure els peus. Com més mosques s'atrapen més espessa és la teranyina i a les mosques que queden lliures els costa més de moure's.

El joc s'acaba quan s'han caçat totes les mosques.

L'ARANYA...

**ESPAI**

PREFERENTMENT  
EXTERIOR I DELIMITAT

**NOMBRE DE JUGADORS**

7 COM A MÍNIM

**EDAT**

A PARTIR DE 6 ANYS

**MATERIAL**

CAP



GUILLAUME - 1999



## LA BARREJADA (L'OLLA BARREJADA)

Joc de saltar a corda. Com més llarga és la corda, més gent hi pot jugar.

Dues persones fan rodar la corda i es comença a cantar la cançó:

*A la barrejada, qui no entra para;  
a la barrejada, qui no surt ha perdut.*

Els participants van entrant a saltar fins que la lletra diu: "Qui no entra para". Quan la lletra diu: "Qui no surt ha perdut", tothom ha de sortir a fora.

Passa a fer rodar la corda qui no ha entrat o ha sortit a l'hora o bé qui s'ha entebancat, i substitueix, per torns, un dels jugadors que la fan rodar.

ESPAI  
EXTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS  
5 COM A MÍNIM

EDAT  
A PARTIR DE 6 ANYS

MATERIAL  
UNA CORDA LLARGA

LA BARREJADA

## LA FRASE ENCADENADA

Els jugadors formen una rodona. Un d'ells diu una paraula i el del costat la repeteix i n'hi afegeix una altra, i així successivament fins que s'ha completat la roda. El resultat pot ser una frase amb més o menys sentit i més o menys divertida.

El jugador que s'equivoca perquè no es recorda de la seqüència anterior que ha de repetir, queda eliminat.

# LA FRASE...

ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

6 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 7 ANYS

MATERIAL

CAP

## LA GALLINA CEGA

Els jugadors s'agafen de les mans formant un cercle. Un d'ells fa de gallina cega, es posa al mig amb els ulls tapats i intenta agafar algun jugador i descobrir qui és. Els jugadors de la rotllana comencen a donar voltes i procuren esquivar el qui té els ulls tapats.

Quan la gallina cega agafa un jugador i endevina qui és, és aquest últim qui ha de fer de gallina cega a continuació.

# LA GALLINA...

### ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR

### NOMBRE DE JUGADORS

10 COM A MÍNIM

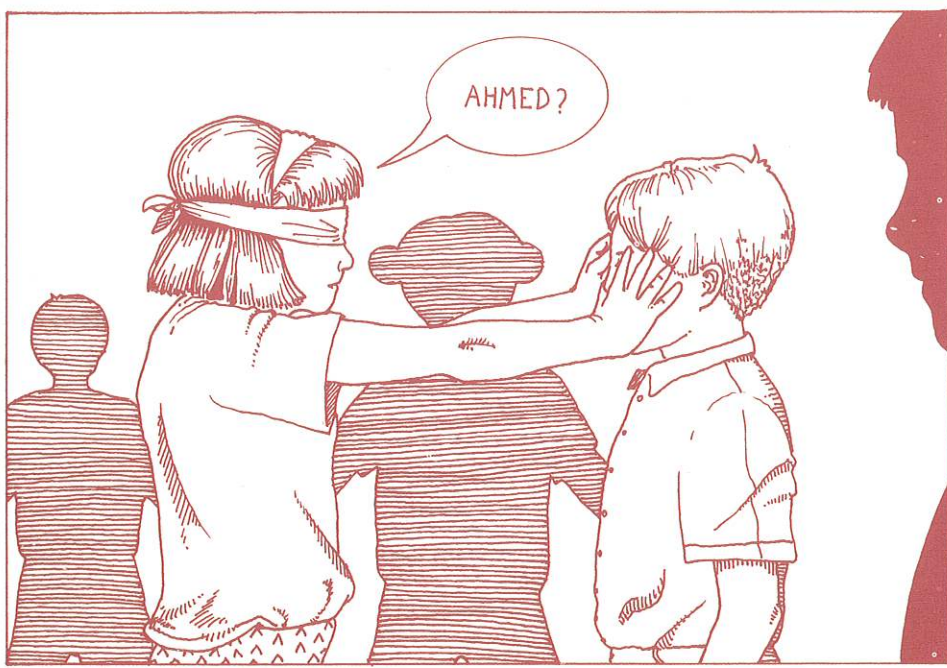
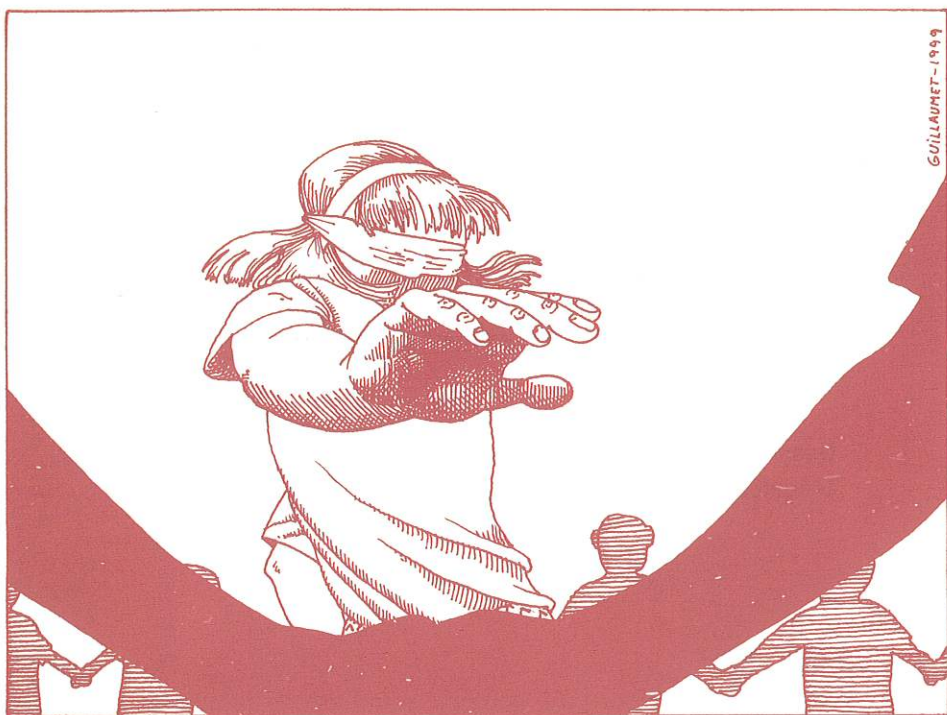
### EDAT

A PARTIR DE 5 ANYS

### MATERIAL

UN MOCADOR DE ROBA  
PER TAPAR ELS ULLS  
DE LA GALLINA CEGA

GUILLAUMET - 1999



## LA GRANJA

Els jugadors s'asseuen formant una rotllana. Es distribueix a cada infant un paperet que porta escrit el nom d'un animal i després s'explica un conte. Cada vegada que es pronuncia el nom d'un d'aquests animals, el jugador corresponent s'aixeca, en llança el crit i n'imita els moviments.

Quan es diu la paraula "granja", tots els jugadors s'alcen, fan una volta, llancen el crit de l'animal que els pertoca i n'imiten els moviments.

El joc s'acaba després d'un temps predeterminat.

# LA GRANJA

ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

6 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 4 ANYS

MATERIAL

CAP



## LA PESTA

Qui para té la pesta i intenta encomanar-la als altres, anant-los al darrere i tocant-los. En el moment en què toca algú deixa de parar i para qui ha estat tocat. Qui para ha de posar-se la mà on l'han tocat i córrer així fins que passa la pesta a un altre.

### Variants

- 1 La pesta alta; joc en què el jugador pot salvar-se si s'enfila a algun lloc i no toca de peus a terra quan el vulguin tocar.
- 2 La pesta baixa; joc en què el jugador se salva tot ajupint-se.

El joc s'acaba quan tots els jugadors han estat tocats o després d'un temps determinat prèviament.

# LA PESTA

ESPAI  
EXTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS  
5 COM A MÍNIM

EDAT  
A PARTIR DE 4 ANYS

MATERIAL  
CAP

## LA RUTLLA

(L'ARC, EL CÈRCOL)

Els jugadors han de fer rodar un cèrcol de ferro amb un pal que el frena i l'empeny. El joc consisteix a fer-lo córrer, al llarg d'un tram determinat ple d'obstacles, en el menor temps possible. Guanya qui no s'entrebanca durant el recorregut i l'acaba primer.

# LA RUTLLA

ESPAI

EXTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

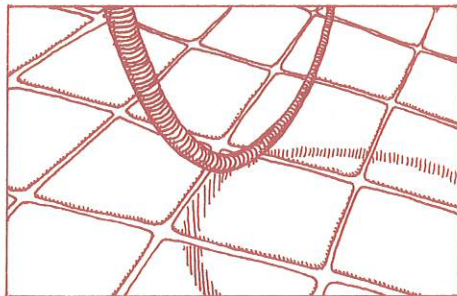
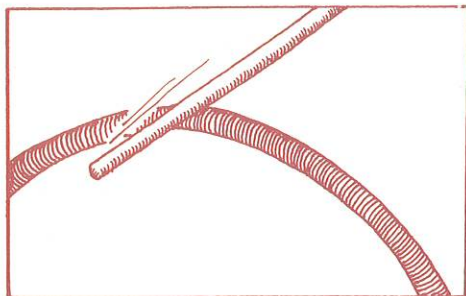
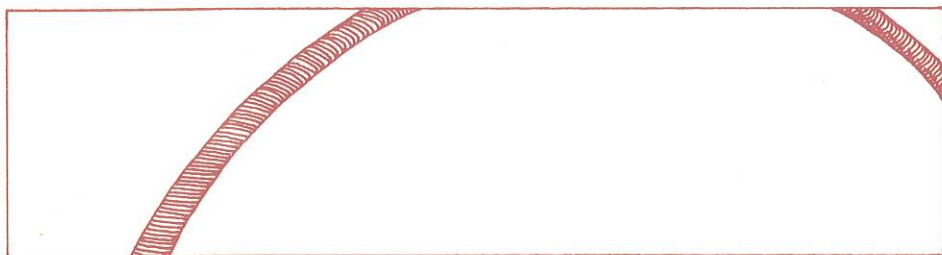
2 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 6 ANYS

MATERIAL

UN CÈRCOL I UN PAL



## LA SERP MARINA

Els jugadors, agafats per la cintura, es reparteixen en files. En el moment que es fa un senyal, els que hi ha al cap de cada fila intenten tocar l'últim d'una de les altres files. Si algun ho aconsegueix, el jugador tocat passa a formar part de la seva fila. Mentre s'hi incorpora, no es pot tocar l'últim d'aquella fila. El joc finalitza quan es forma una sola fila o quan s'arriba a un temps prèviament marcat.

# LA SERP...

**ESPÀI**

EXTERIOR O INTERIOR  
PERÒ DELIMITAT

**NOMBRE DE JUGADORS**

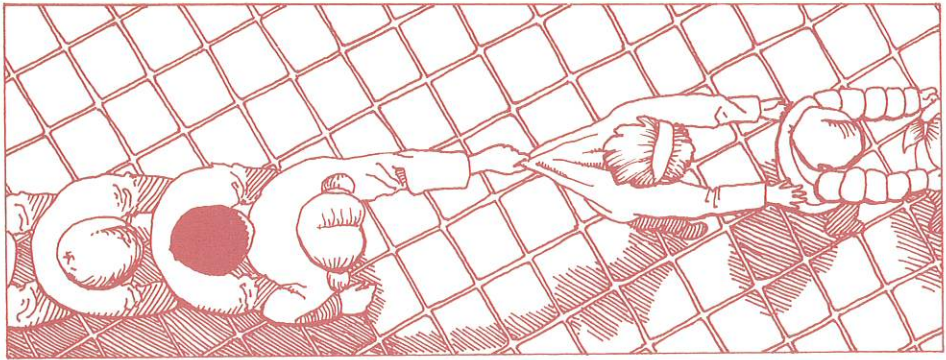
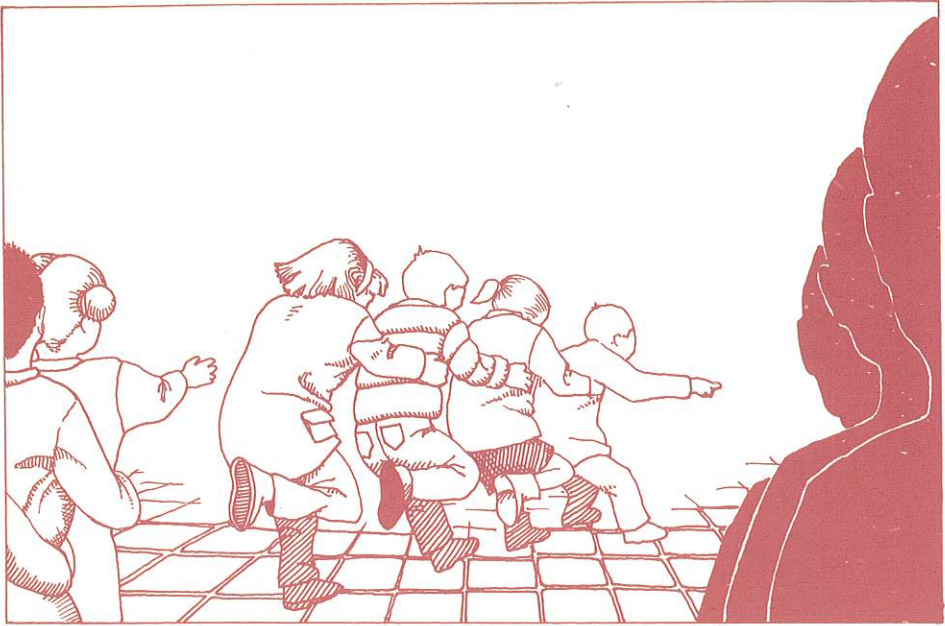
12 COM A MÍNIM

**EDAT**

A PARTIR DE 7 ANYS

**MATERIÀL**

CAP



GUILLAUMET - 1979

## LA XARRANCA

### (L'EIXARRANCA, EL PALET)

Es fa un dibuix a terra amb diversos compartiments quadrats. Des de fora es llança una pedra o un pal petit al primer quadre, i a peu coix s'ha de saltar fins al número 2, i després, al 3. Un cop aquí, s'ha de saltar amb els dos peus i col·locar-se als números 4 i 5; d'aquí, altre cop a peu coix, se salta al 6, i després altre cop amb els dos peus als 7 i 8.

Per acabar, es giravolta i es desfà el camí per arribar al quadre 2, on es recull la pedra del quadre 1 i se salta fins a fora. Si s'aconsegueix, es llança la pedra al quadre 2, i així successivament.

Quan es trepitja ratlla o la pedra cau fora del lloc, es perd el torn.

# LA XARRANCA

ESPAI

EXTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

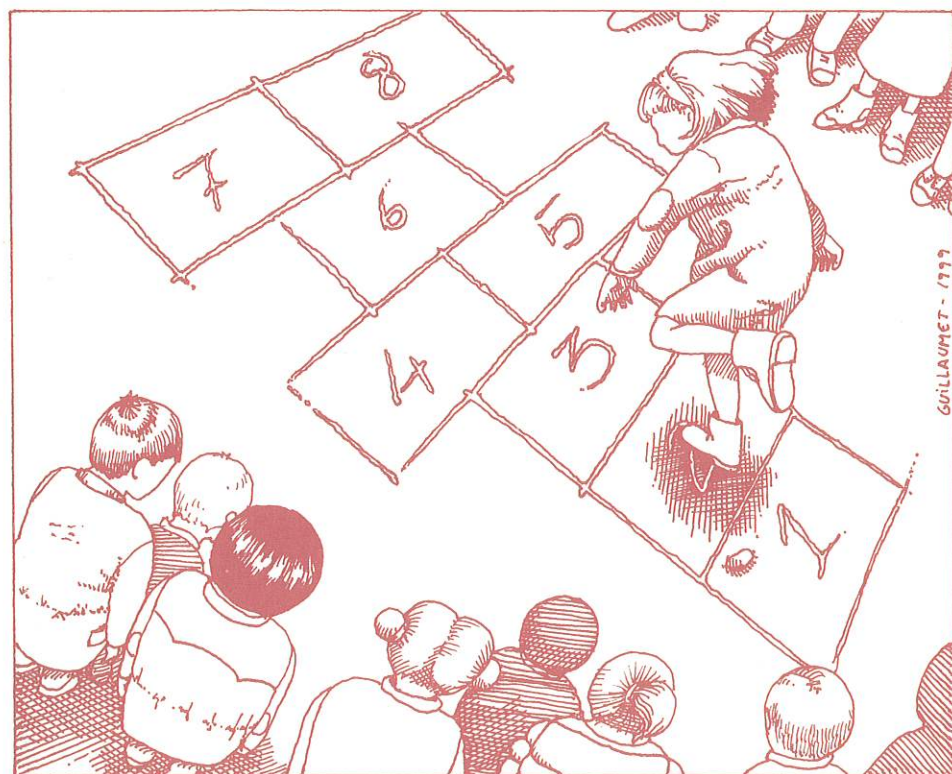
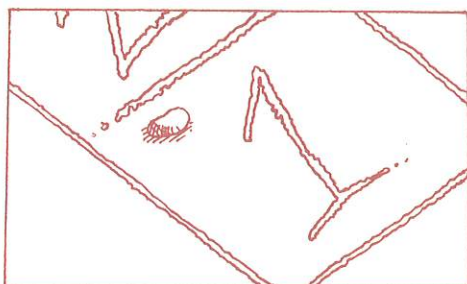
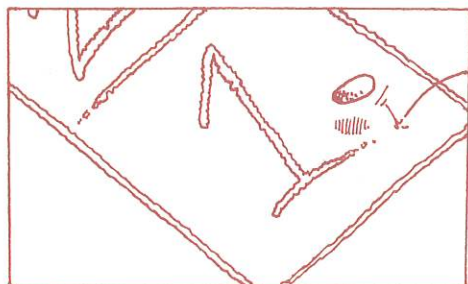
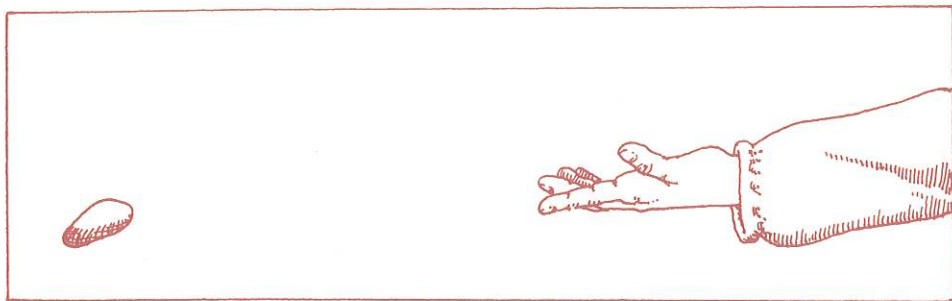
2 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 6 ANYS

MATERIAL

GUIX I UN PALET  
O UNA PEDRA



## L'ESCAPADA

Els jugadors s'asseuen en rotllana, cadascun en una cadira, i al centre del cercle es col·loca una cadira buida. Un dels jugadors passeja per dins la rotllana mentre explica una història. En un moment de la narració, diu el nom d'un dels jugadors de la rotllana i aquest ha d'intentar fugir cap al centre per seure a la cadira buida mentre els companys dels costats intenten evitar-ho. Si aconsegueix seure, passa a ser el jugador que explica la història; si no, la continua explicant l'anterior.

# L'ESCAPADA

### ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR.

### NOMBRE DE JUGADORS

5 COM A MÍNIM

### EDAT

A PARTIR DE 8 ANYS

### MATERIAL

TANTES CADIRES  
COM JUGADORS

## LES FIGURES DE GUIX

Els jugadors, després de saltar uns moments, es queden quiets, en posicions estranyes, simulant que són estàtues. Un dels jugadors fa de rei i figura que les ven, i un altre, que fa d'ase, les compra. Procuren fer riure la figura que tenen en tracte. Si la figurariu ha de parar; si no, concerten la compra i, un cop adquirida, deixa de fer de figura, s'afegeix als tractants i, com ells, fa tot allò que pot fer riure els companys.

El joc s'acaba quan no queda cap estàtua.

# LES FIGURES...

ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

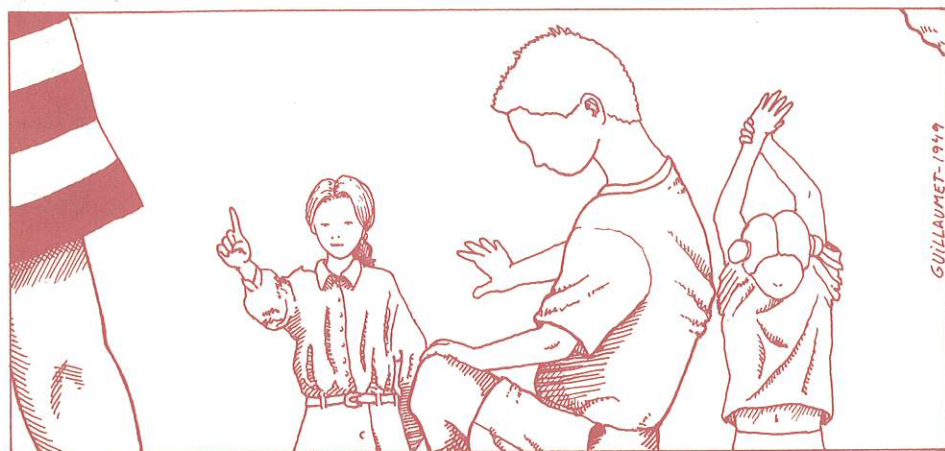
5 COM A MÍNIM

EDAT

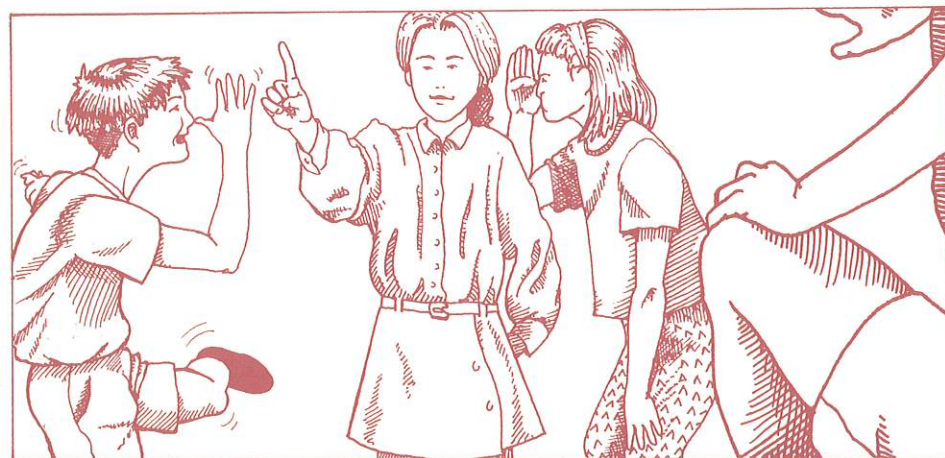
A PARTIR DE 4 ANYS

MATERIAL

CAP



GUILLAUMET-1949



## LES OLLES

Tres jugadors, com a mínim, s'ajupen amb els braços a la cintura en forma de nansa, en un espai que és la botiga, i els altres s'agrupen en parelles. Cada parella té una casa i va a comprar una olla a la botiga, on un jugador fa de venedor. La parella compradora ha de portar fins a casa seva l'olla agafada per les nanses, de manera que el jugador que fa d'olla queda penjant. Si pel camí toca de peus a terra, vol dir que l'olla s'ha trencat i aquest jugador queda eliminat.

Guanya la parella que, quan la botiga és buida, té més olles.

# LES OLLES

### ESPAI

PREFERENTMENT  
EXTERIOR

### NOMBRE DE JUGADORS

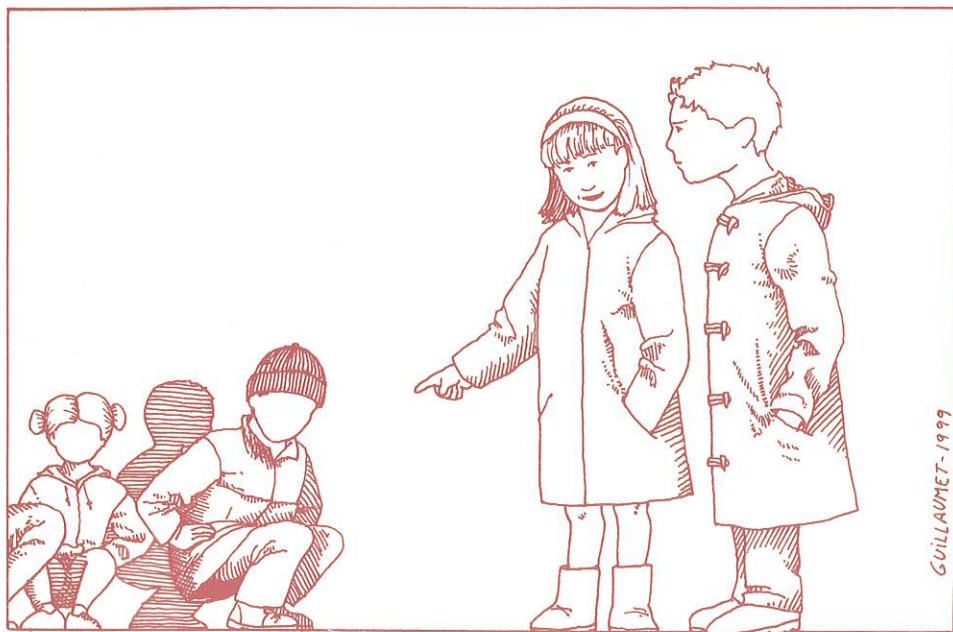
8 COM A MÍNIM

### EDAT

A PARTIR DE 6 ANYS

### MATERIAL

CAP



## LES XANQUES

### (ELS POTS)

El joc consisteix a caminar i fer curses sobre dues llaunes a les quals s'ha fet un forat a cada costat. A través d'aquests forats es fa passar una corda llarga que, en forma de nansa, els jugadors agafen amb les mans per aguantar-se i caminar i córrer sense caure.

Guanya el jugador que arriba sense caure dels pots (les xanques) a un punt determinat.

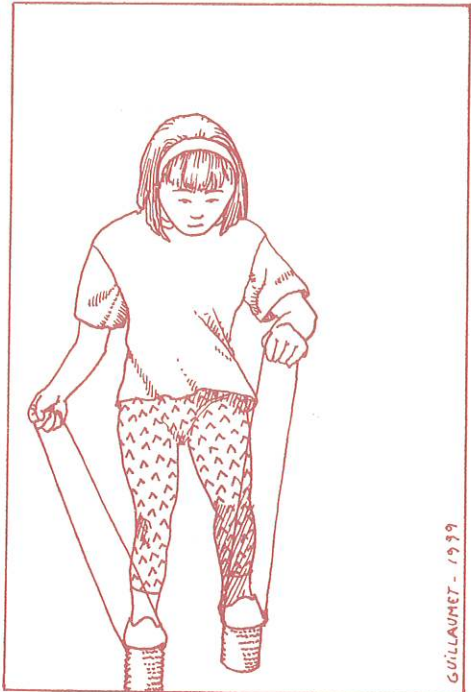
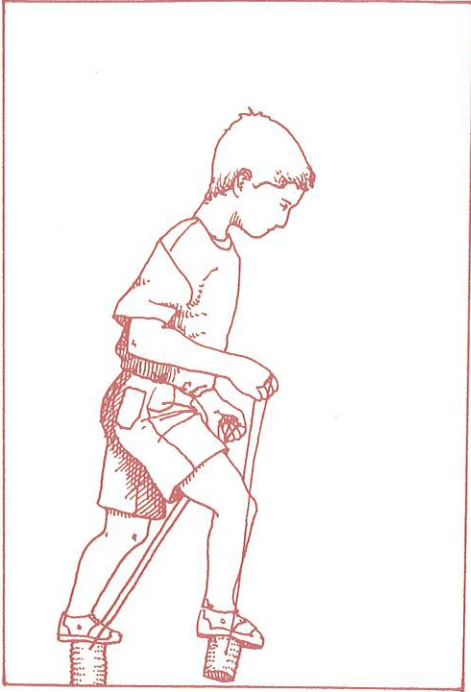
# LES XANQUES

ESPAI  
EXTERIOR

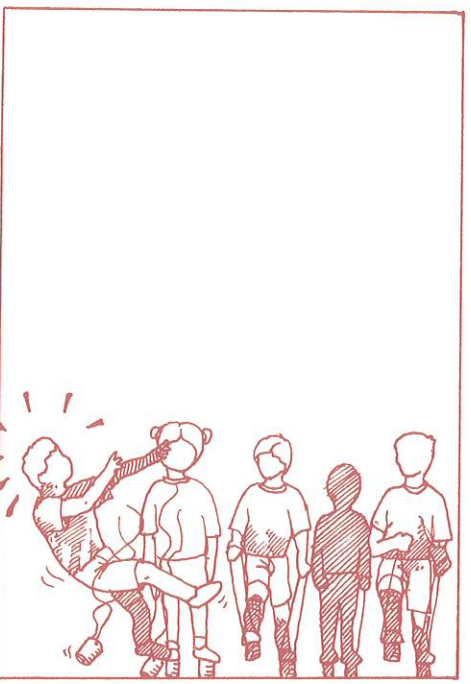
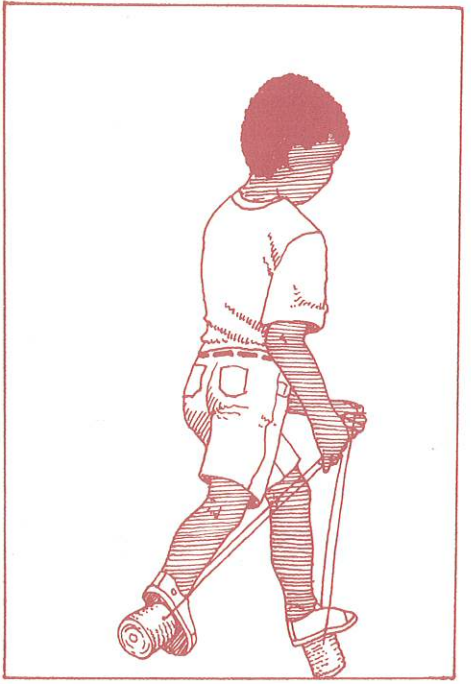
NOMBRE DE JUGADORS  
2 COM A MÍNIM

EDAT  
A PARTIR DE 7 ANYS

MATERIAL  
LLAUNES I CORDES



GUILLAUMET - 1999



## LLADRES I SERENOS

Es formen dos grups i es fa un sorteig per veure quin fa de serenos o policies i quin de lladres. Quan es dóna la sortida, els serenos han d'intentar atrapar els lladres i tancar-los a la garjola, on els deixen agafats de les mans amb un jugador que fa de vigilant perquè no vingui cap jugador de l'equip dels lladres a salvar-los, cosa que pot fer tan sols tocant-los.

El joc s'acaba quan tots el lladres han estat atrapats.

# LLADRES...

ESPAI

EXTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

8 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 7 ANYS

MATERIAL

CAP

## LLOP, ON ETS?

Es juga en un espai on hi hagi tantes cadires disponibles, o llocs per seure, com jugadors.

El llop s'amaga mentre els altres jugadors s'agafen per les espatlles, un darrere l'altre, i caminen bo i cantant:

*Passegem pel bosc  
mentre el llop no hi és.*

- *Llop, on ets?  
Què fas?*

Aleshores el llop, des de l'amagatall, respon:

- *Em poso la camisa.*

O bé: - *Entro al bosc.*

etc.

Els jugadors continuen caminant i cantant fins al moment en què el llop respon:

- *Tinc molta gana!*

I després: *Em menjaré tots els animals que trobi!*

En aquest moment el llop surt de l'amagatall i corre per atrapar els jugadors.

Queden eliminats els jugadors que el llop toca abans que es puguin asseure a les cadires.

LLOP...

ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

6 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 6 ANYS

MATERIAL

TANTES CADIRES  
COM JUGADORS

## L'ÚLTIMA SÍL·LABA

(PARAULES ENCADENADES)

Els jugadors es col·loquen en cercle i un d'ells tira la pilota a un altre tot dient una paraula. Qui l'agafa ha de tornar a llançar la pilota a un jugador, però la paraula que ha de dir ha de començar amb l'última síl·laba de la paraula pronunciada pel jugador que ha tirat la pilota.

Si no en diu cap queda eliminat, i el joc torna a començar.

L'ÚLTIMA...

ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

4 O 5 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 8 ANYS

MATERIAL

UNA PILOTA

## MATAR

Es formen dos equips amb el mateix nombre de jugadors i es delimita un camp de joc dividit en dues parts iguals. Cadascuna de les parts se subdivideix en dues parts més, però una més petita que l'altra. La part més petita és el refugi de l'equip contrari; és a dir, darrere del camp de cada equip hi ha el refugi de l'equip contrari.

Cada equip se situa a un cantó de la ratlla del mig, a una certa distància, per començar el joc. L'àrbitre llança la pilota a l'aire al mig de la línia divisòria, i el jugador que l'entoma és qui comença. Aleshores tots els jugadors de l'equip contrari se situen (sempre dins dels límits del camp propi) tan lluny com poden del jugador que té la pilota, el qual, avançant fins a la línia divisòria, però sense trepitjar-la ni traspasar-la, llança la pilota contra un adversari.

Si la pilota toca un jugador i després cau dintre del camp de joc, aquest jugador queda eliminat i es trasllada al seu refugi, darrere de l'equip contrari. Si el jugador contra qui es tira entoma la pilota, la pot llançar ràpidament contra un jugador de l'equip contrari. Si la pilota toca un jugador i després un altre i després cau a terra, queden eliminats tots dos. Si la pilota toca un jugador i cau fora del camp d'aquest jugador, no queda eliminat, i aquest és qui ha de recollir la pilota i continuar el joc. Si la pilota toca un jugador i és entomada al vol per un altre del seu equip, tots dos se salven.

Els jugadors que són "matats" i passen al refugi formen un equip d'ajuda, ja que poden passar la pilota des del refugi cap al seu camp. A més, un jugador del refugi pot "ressuscitar" i tornar al camp de joc si aconsegueix eliminar un contrari.

El joc s'acaba quan han estat eliminats tots els jugadors d'un equip.

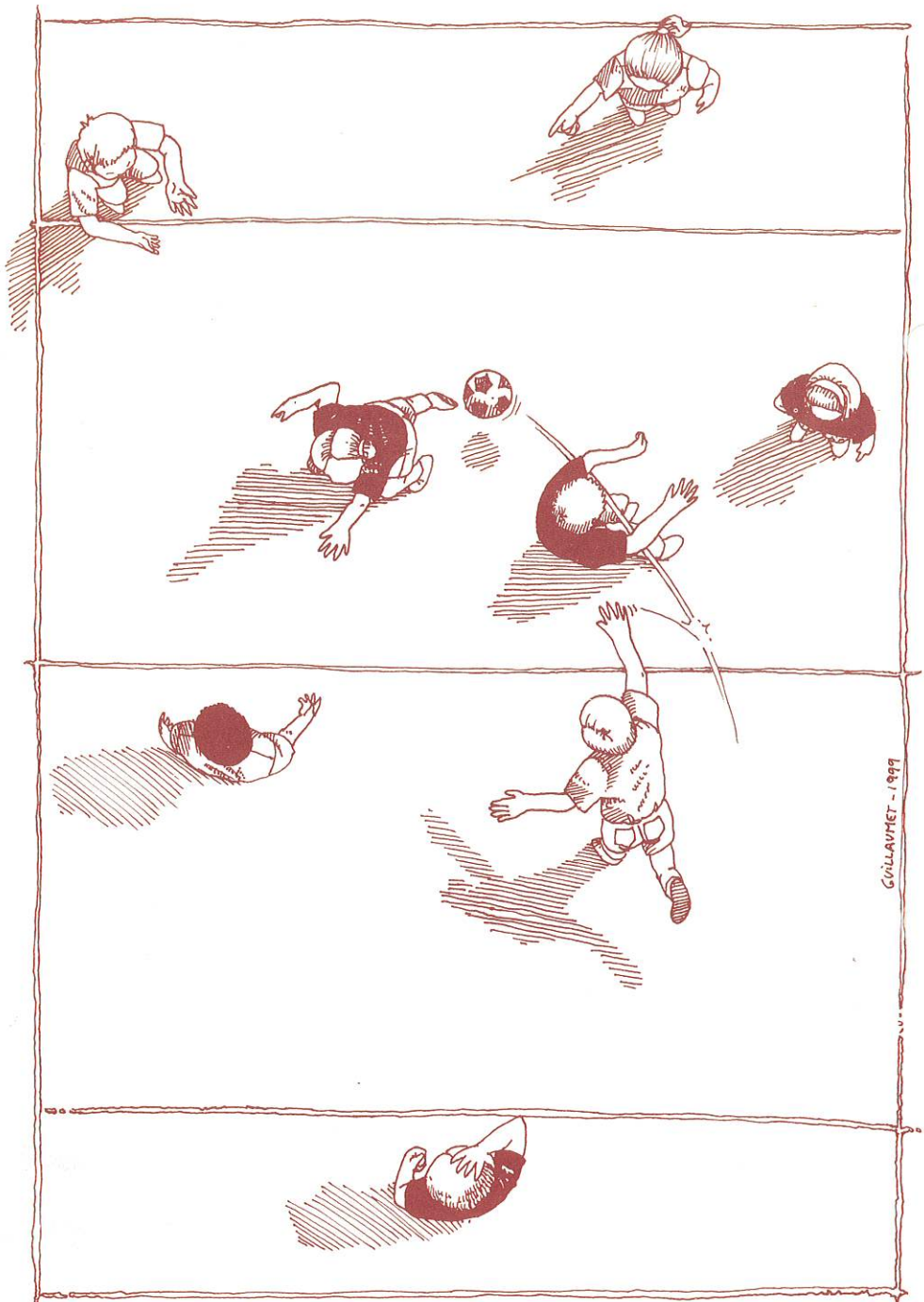
# MATAR

ESPAI  
EXTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS  
8 COM A MÍNIM

EDAT  
A PARTIR DE 8 ANYS

MATERIAL  
UNA PILOTA



GUILLAUME - 1999

## MEL I MATÓ

Els jugadors es col·loquen fent un cercle bastant ample i al mig s'hi deixa una pilota. Aleshores es canta una cançó:

*Mel i mató, quin seria, quin seró;  
quin serà més bon jugador?  
Aquell que porti... una sabata negra.*  
(per exemple)

Es designa algun jugador per una peça d'indumentària que porti, el qual ha d'agafar la pilota i tirar-la contra algú. Si aquest no l'entoma, queda eliminat. Aleshores es canta altre cop la cançó i es torna a fer el mateix procés.

El joc s'acaba quan tots els jugadors han estat eliminats o quan ho decideixen entre tots.

# MEL I MATÓ

**ESPAI**  
EXTERIOR

**NOMBRE DE JUGADORS**  
6 COM A MÍNIM

**EDAT**  
A PARTIR DE 6 ANYS

**MATERIAL**  
UNA PILOTA

## MOROS I CRISTIANS

(L'OLLA)

Es formen dos equips amb el mateix nombre de jugadors (cinc com a mínim, i deu com a màxim) i es tracen dues línies rectes als extrems del camp de joc, que delimiten el castell de cada equip. Es marquen també dues línies als costats amb un punt central, per als presoners respectius.

Cada equip se situa darrere de la seva línia, amb els jugadors l'un al costat de l'altre, formant una barrera i amb una mà estesa. Un dels jugadors de l'equip que comença se situa davant dels jugadors contraris, a l'altra banda de la línia, i els toca suaument les mans. A continuació pica la mà d'un dels jugadors i es retira ràpidament cap al seu castell. El jugador tocat va darrere del seu enemic per atrapar-lo, i si aconsegueix tocar-lo abans que travessi la línia del seu castell, el fa presoner i el col·loca al seu camp de presoners. Si no el toca, el jugador que ha iniciat la persecució resta estalvi al seu castell.

Tot seguit, és el primer jugador de l'altre equip el que comença una nova persecució, després de picar la mà a un jugador contrari.

Els presoners se salven si un dels jugadors que inicia el joc, tot aprofitant la carrera de tornada al seu castell, toca un o més presoners i aquests no són tocats pel jugador que persegueix el primer.

El joc finalitza quan un equip aconsegueix fer presoner tot l'equip contrari.

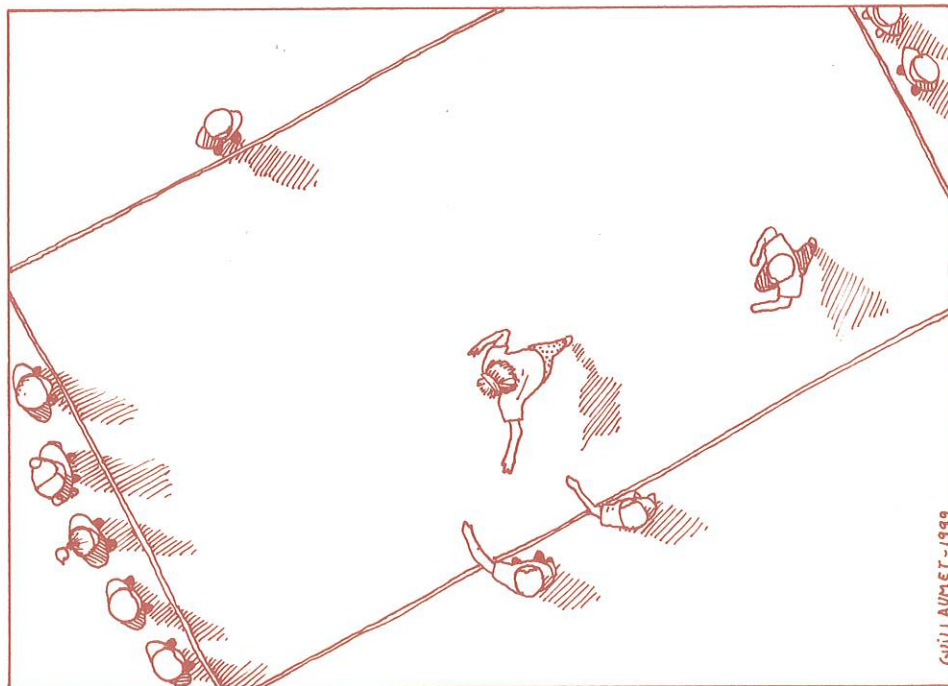
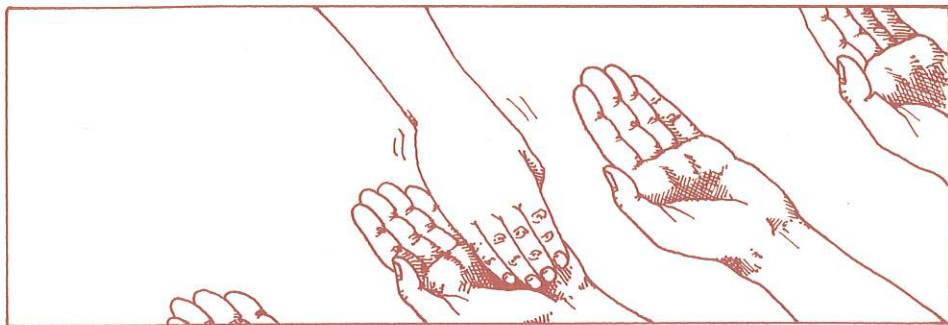
MOROS I...

**ESPAI**  
EXTERIOR  
PERÒ DELIMITAT

**NOMBRE DE JUGADORS**  
10 COM A MÍNIM

**EDAT**  
A PARTIR DE 7 O 8 ANYS

**MATERIAL**  
CAP



## PASSAR EL RIU

Els jugadors marquen dues línies a terra, separades l'una de l'altra quatre o cinc metres. L'espai que queda entre les dues és el riu. Tots els jugadors junts han de travessar-lo totes les vegades que puguin i sempre agafats entre ells. Però cada vegada que ho fan perden el privilegi de poder recolzar un peu. És a dir, si el grup és de vuit jugadors, la primera vegada han de travessar el riu utilitzant setze peus; la segona, quinze, i així fins que no puguin desplaçar-se. Els jugadors poden travessar el riu com els sembli (l'un sobre l'altre, a peu coix...) mentre respectin el nombre de peus que s'han de posar a terra i ho facin tots junts i agafats per algun lloc.

El joc s'acaba quan només queda un sol jugador (un sol peu), que és el guanyador.

PASSAR EL...

ESPAI  
EXTERIOR

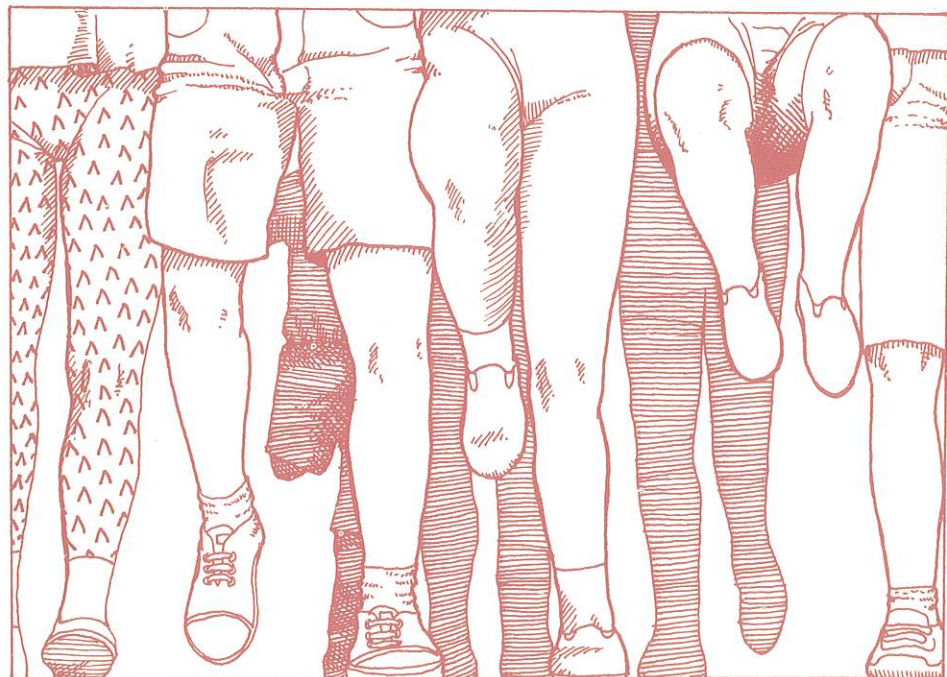
NOMBRE DE JUGADORS  
8 COM A MÍNIM

EDAT  
A PARTIR DE 8 ANYS

MATERIAL  
CAP



GUILLAUME - 1999



## PEUS QUIETS

Es tira una pilota a l'aire i es diu el nom d'un jugador que ha d'anar a agafar-la. Els altres jugadors comencen a córrer com més lluny millor del qui ha anat a buscar la pilota. Quan l'ha agafada diu: "Peus quiets", i els altres jugadors s'han d'aturar immediatament.

Qui té la pilota la tira, sense moure's, al jugador que té més a prop, que tampoc no es pot moure. Si el toca, aquest jugador ha de ser qui llanci la pilota quan torni a iniciar-se el joc, i si no, torna a parar el mateix.

# PEUS QUIETS

**ESPAI**  
EXTERIOR

**NOMBRE DE JUGADORS**  
6 COM A MÍNIM

**EDAT**  
A PARTIR DE 7 ANYS

**MATERIAL**  
UNA PILOTA

## PILOTA A LA PARET

Els jugadors fan una fila de cinc o sis. El primer de la fila tira la pilota a la paret i mentre és a l'aire fa un moviment determinat (pica de mans, dóna una volta...). Després, agafa la pilota, la passa al de darrere i es posa al final de la fila. El segon jugador repeteix el que ha fet el seu company, torna a tirar la pilota i fa un altre moviment. El tercer repeteix l'últim moviment fet pel jugador anterior i en fa un de nou quan torna a tirar la pilota i així successivament.

Si la pilota cau o no es pot fer el moviment que toca, continua el jugador següent i l'anterior és eliminat.

El joc s'acaba quan només queda un jugador.

# PILOTA A...

**ESPAI**

PREFERENTMENT  
EXTERIOR

**NOMBRE DE JUGADORS**

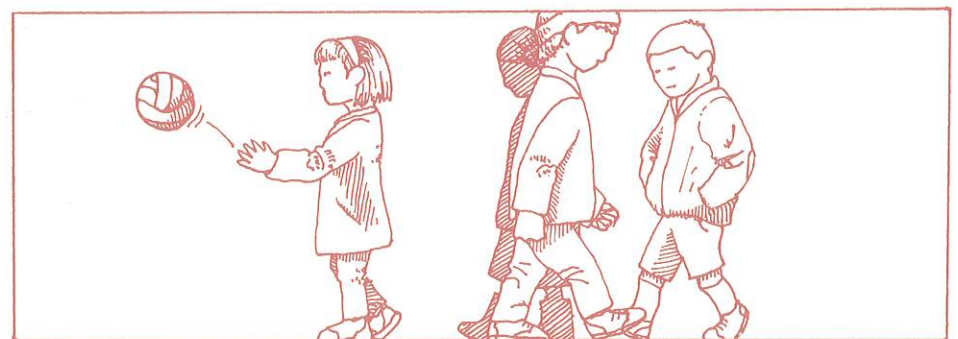
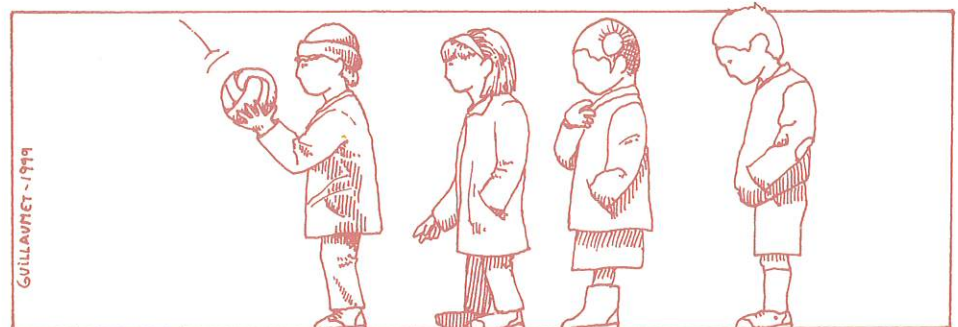
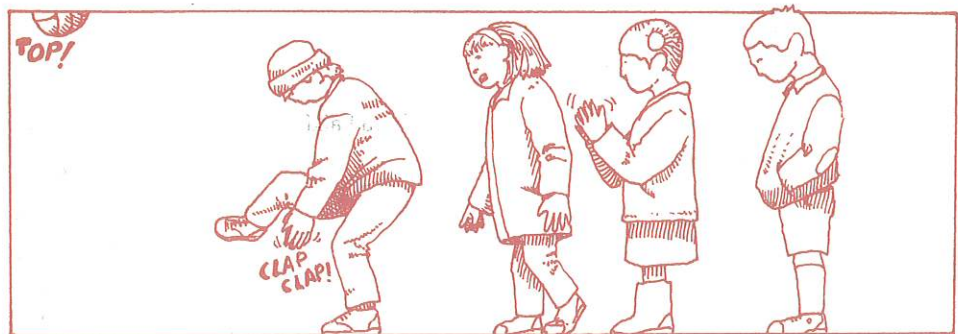
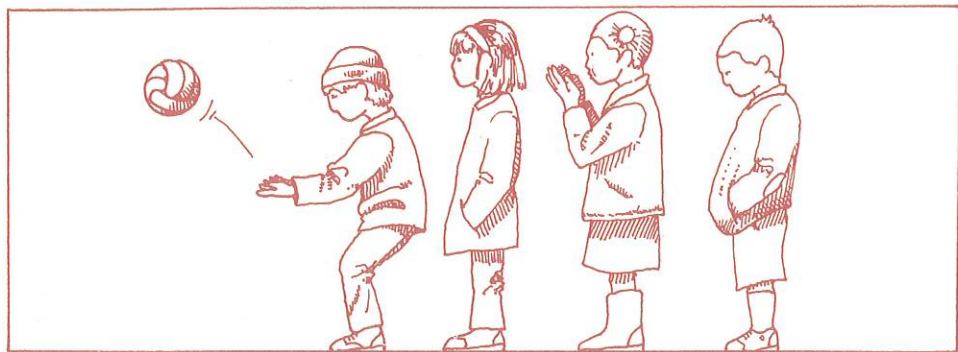
5 COM A MÍNIM

**EDAT**

A PARTIR DE 7 ANYS

**MATERIAL**

UNA PILOTA



## TOCAR COLORS

Tots els jugadors caminen per l'espai. Qui dirigeix el joc va explicant una història en què surten colors ("El cel era blau", "hi havia una noia amb els cabells negres", "tenia les galtes vermelles", "el cotxe blau va passar de pressa"...). Quan se sent el nom d'un color determinat, tots els infants han d'anar a tocar alguna cosa que duguin els companys, o ells mateixos, del color anomenat. Quan continua la història els infants tornen a caminar.

Cal que el conte permeti l'aparició de força colors.

# TOCAR COLORS

ESPAI

EXTERIOR O INTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

5 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 4 ANYS

MATERIAL

CAP

## TOCAR I PARAR

Entre tots els jugadors se sorteja qui para primer. Una vegada decidit, qui para persegueix els altres, que han d'intentar que no els arribi a tocar. Si en toca un, aquest para a continuació.

Guanya qui ha parat menys vegades després d'un temps establert prèviament.

TOCAR I...

ESPAI  
EXTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS  
INDETERMINAT

EDAT  
A PARTIR DE 6 ANYS

MATERIAL  
CAP

## TRENCAR FÍLS

Hi ha un jugador que para i la resta es col·loca al voltant seu, a uns quants passos, per poder-se escapar corrents. Qui para diu: "Vinc, vinc", esmenta el nom d'un dels jugadors i comença a perseguir-lo. La resta de jugadors poden travessar corrent la distància (el fil imaginari) que hi ha entre el perseguit i el perseguidor, el qual ha d'intentar agafar sempre l'últim jugador que li passa per davant. Si l'atrapa, és aquest qui para, i torna a començar el joc a partir del "Vinc, vinc".

Guanya qui ha parat menys vegades després d'un temps establert prèviament.

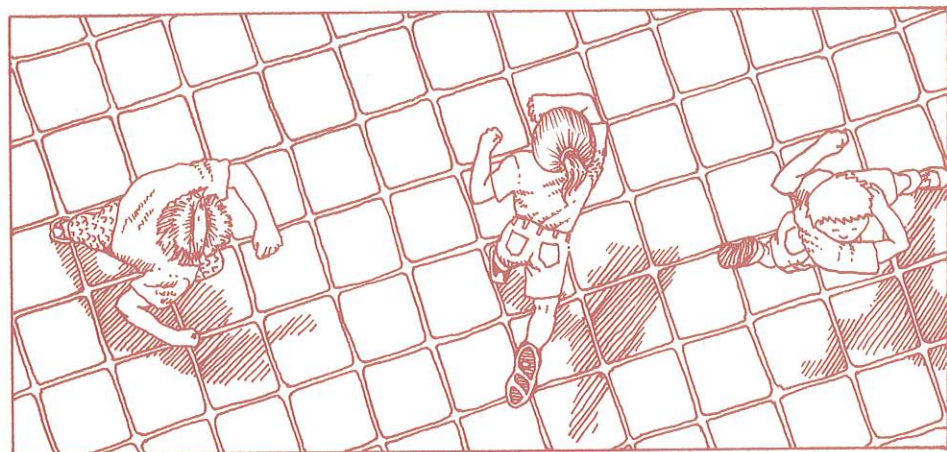
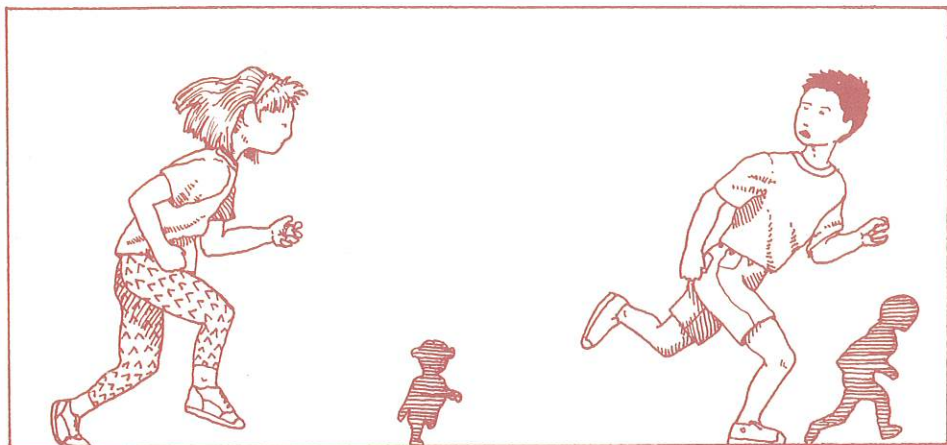
# TRENCAR...

ESPAI  
EXTERIOR

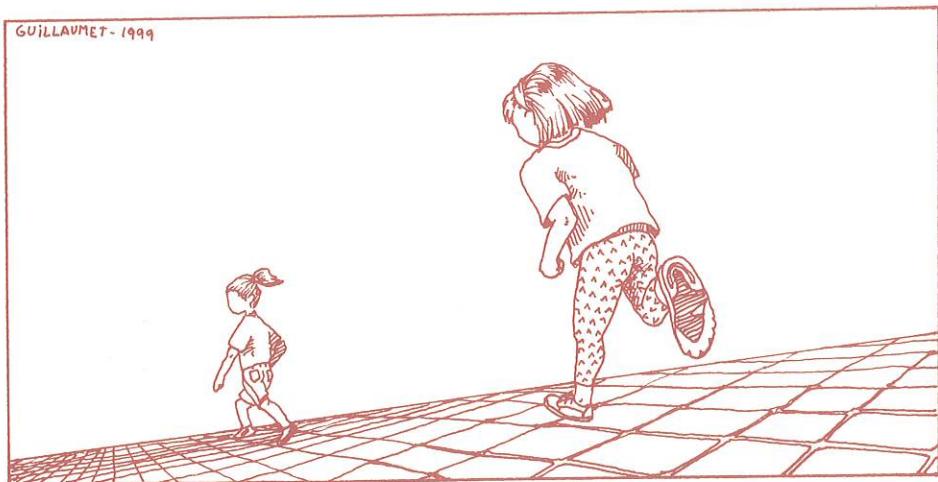
NOMBRE DE JUGADORS  
INDETERMINAT

EDAT  
A PARTIR DE 6 ANYS

MATERIAL  
CAP



GUILLAUMET - 1999



## TREPITJAR L'OMBRA

Els jugadors es distribueixen per parelles. Cada u intenta trepitjar l'ombra de l'altre.

Guanya qui ho aconsegueix més vegades després d'un temps determinat.

# TREPITJAR...

ESPAI

PREFERENTMENT  
EXTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

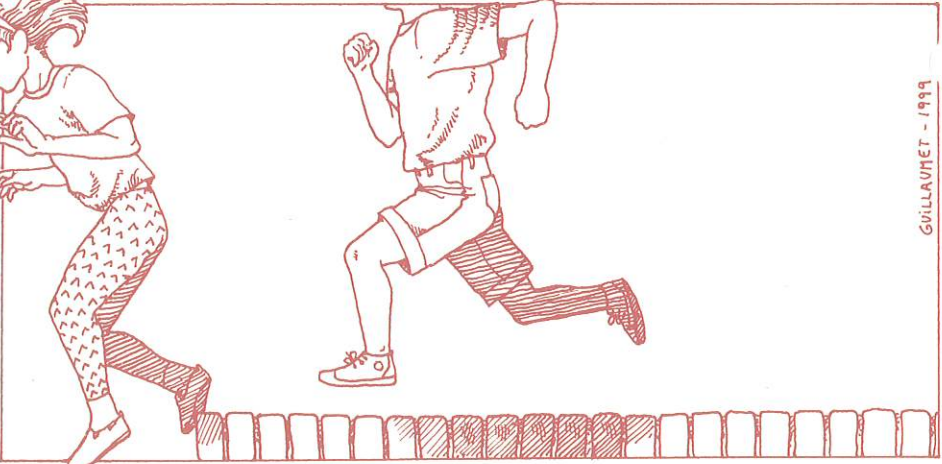
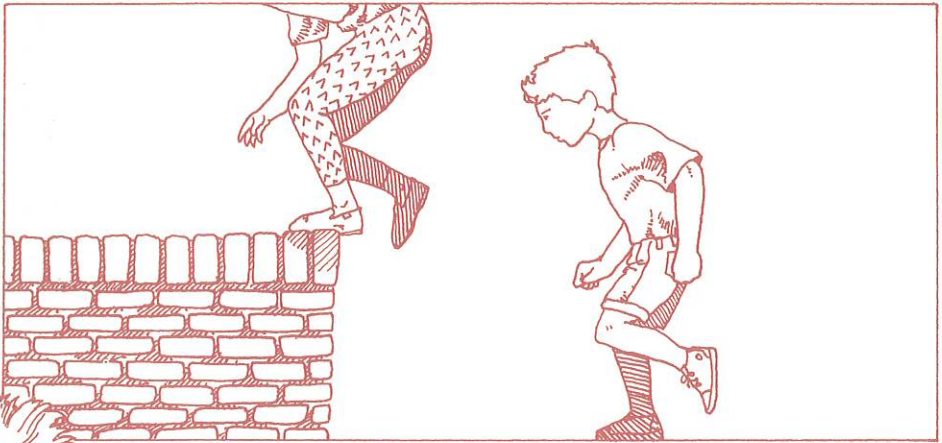
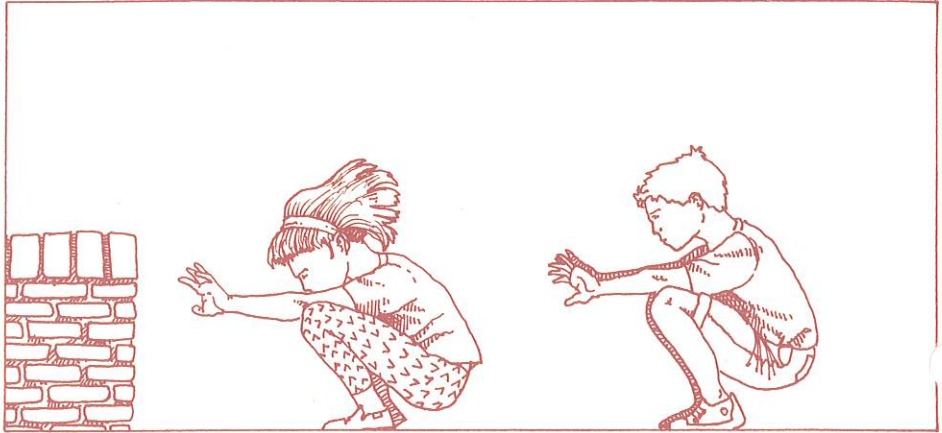
4 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 5 ANYS

MATERIAL

CAP



## TREU I POSA

Els jugadors formen una rotllana. Un d'ells es col·loca d'esquena i compta fins a vint. Durant aquest temps els del cercle s'han de treure alguna cosa (objecte o peça de roba), deixar-la enmig de la rotllana, agafar-ne una altra i posar-se-la. El jugador que comptava ha d'esbrinar quina peça no pertany a cada jugador mentre la resta compta fins a vint. Es repeteix el joc amb un altre jugador.

Queden eliminats els jugadors que han estat descoberts amb alguna cosa que no és seva.

TREU I...

ESPAI

INTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS

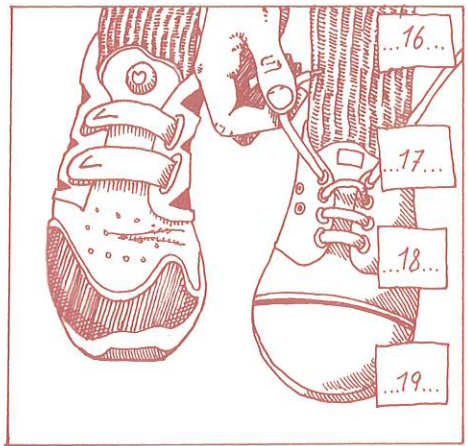
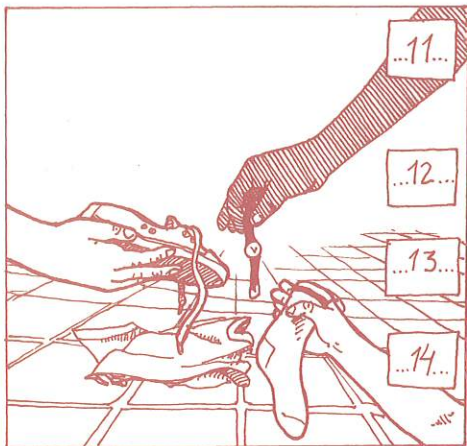
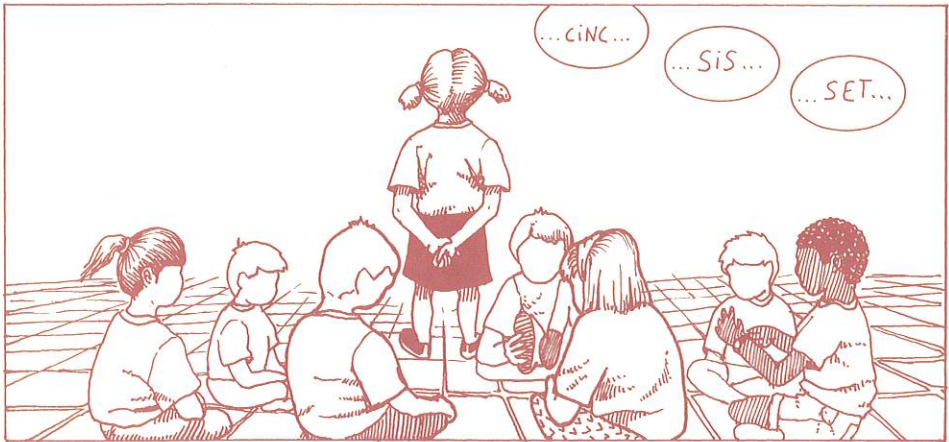
6 COM A MÍNIM

EDAT

A PARTIR DE 8 ANYS

MATERIAL

CAP



## UN, DOS, TRES, BOTIFARRA DE PAGÈS

(UN, DOS, TRES, PICA PARETS)

Un dels jugadors es col·loca d'esquena a la resta a una distància de 7 a 10 metres i de cara a la paret. Els altres se li situen al darrere arrengrats l'un al costat de l'altre.

Qui està de cara a la paret inicia el joc picant amb les dues mans planes a la paret mentre diu: "Un, dos, tres, botifarra de pagès." Ho fa com més ràpid millor i un cop ha acabat de dir la frase es gira de cara a la resta de companys.

Mentre diu la frase, els altres intenten avançar la màxima distància possible, però s'han de quedar immòbils quan qui para es gira, perquè si en girar-se veu algú que es mou, el fa tornar al punt de partida.

El joc continua d'aquesta manera fins que hi ha un dels jugadors que ha arribat a prop de qui para i el toca.

Aleshores, aquest es gira i intenta atrapar un dels jugadors abans que arribi al punt de partida, on es considera salvat.

Si no n'ha agafat cap, torna a parar, i si n'atrapa un, és aquest qui para a continuació.

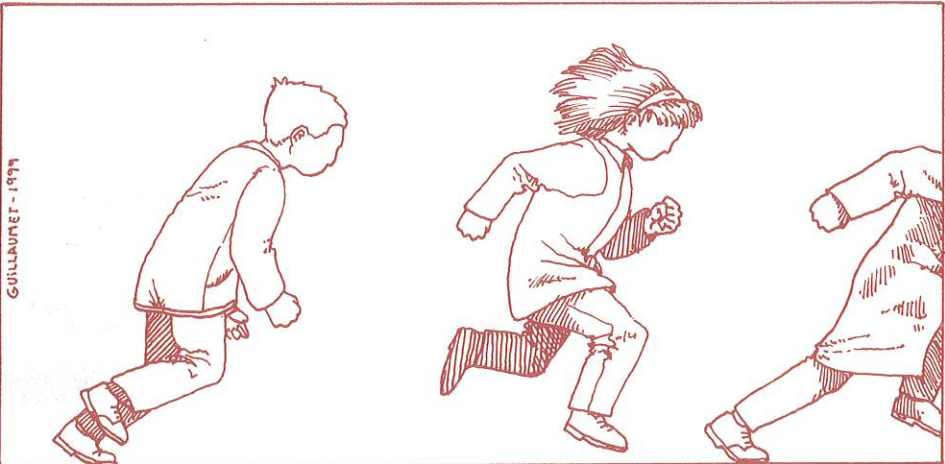
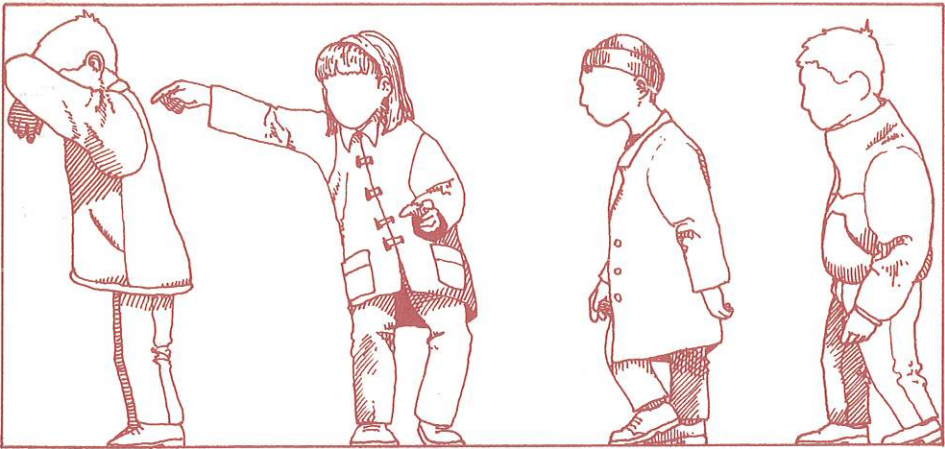
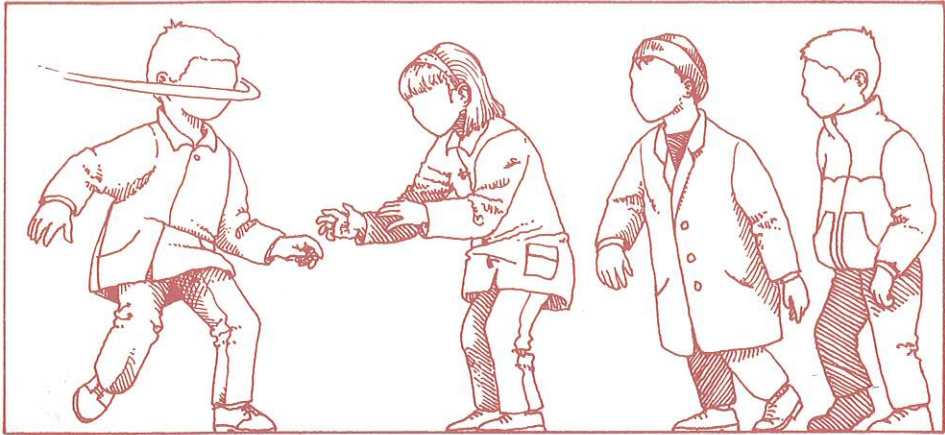
UN, DOS...

ESPAI  
EXTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS  
3 COM A MÍNIM

EDAT  
A PARTIR DE 4 ANYS

MATERIAL  
CAP



# VOLEN, VOLEN, VOLEN

Un dels jugadors diu: "Volen, volen, volen... coloms" (o qualsevol altre animal que voli) i, en sentir-ho, els altres han d'aixecar els dits en l'aire alhora i de pressa . I així fins que diu algun altre animal que no voli. Aleshores, ningú no ha d'alçar els dits.

Els jugadors que s'equivoquen queden eliminats.

VOLEN...

ESPAI  
INTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS  
2 COM A MÍNIM

EDAT  
A PARTIR DE 3 ANYS

MATERIAL  
CAP

## XAPES

Es dibuixa a terra un camí delimitat per dues ratlles i d'una amplada no superior al diàmetre d'una xapa. Els jugadors han de resseguir el camí empenyent la xapa amb els dits sense sortir-se'n. Guanya qui primer arriba a la meta.

# XAPES

ESPAI  
EXTERIOR

NOMBRE DE JUGADORS  
2 COM A MÍNIM

EDAT  
A PARTIR DE 5 ANYS

MATERIAL  
XAPES D'AMPOLLA