JOCS D'ENGINY I REFLEXIÓ

JOCS POPULARS: JOCS D'ENGINY I REFLEXIÓ

Nom joc: Al marro

Cicle: 1r i 2n

Curs: 1r, 2n i 3r

Lloc: Pati

Material: Un camp marcat amb guix i 6 garrovins (3 negres i 3 verds)

Organització: Per parelles

Temps: 8'

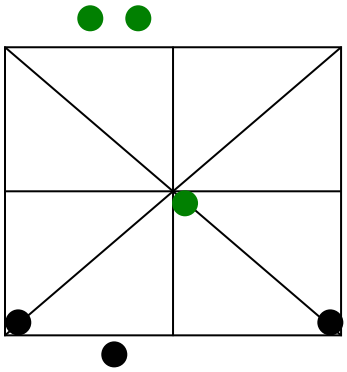
Temporalització: No definida.

Objectius:
- Respectar el torn i les normes de joc establertes.
- Participar activament en el joc.

Continguts:
- El joc.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Es marca un marro en negre (veure dibuix). Cada jugador té 3 garrovins del mateix color en sa mà. Els anirà col·locant per tom, i un a un, primer un i després l'altre on es creuen dues o més línies. El joc acaba quan un jugador col·loca els seus tres garrovins en filera.



Observacions: el joc originari es jugava amb pedres, nosaltres ho hem substituït per garrovins.

JOCS POPULARS: JOCS D'ENGINY I REFLEXIÓ

Nom joc: Al tiro

Cicle: 2n i 3r

Curs: 4t, 5è i 6è

Lloc: Pati

Material: Garrovins i un camp marcat amb guix.

Organització: Per parelles

Temps: 12'

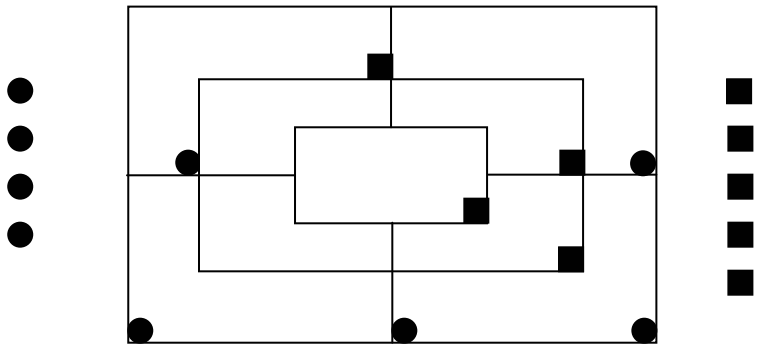
Temporalització: No definida.

Objectius:
- Respectar el torn i les normes de joc establertes.

Continguts:
- El joc.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Hi ha 9 garrovins per cada boix/a. comença un boix/a i posa un garroví, després l'altre posa el seu garroví. Així fins que s'han col·locat tots els garrovins. Llavors es mou de punta a punta o de junta a junta els garrovins. Quan un té 3 garrovins en filera li pren 1 al contrari. El joc es dóna per finalitzat quan un dels dos jugadors es queda sense garrovins.



Observacions: el joc originari es jugava amb pedres, nosaltres ho hem substituït per garrovins.

JOCS POPULARS: JOCS D'ENGINY I REFLEXIÓ

Nom joc: A la cavallereta porta.

Cicle: 2n i 3r

Curs: 3r, 4t, 5è i 6è

Lloc: Pati

Material: Savinons o garrovins.

Organització: Per parelles

Temps: 10'

Temporalització: No definida.

Objectius:
- Respectar les normes establertes en el joc.
- Treballar el càlcul mental.

Continguts:
- El joc.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Els dos jugadors agafen un grapat de savinons amb la mateixa quantitat cadascú. Un dels dos se'n posa una part, els que ell vol, dins sa mà, evitant que els contrari vegi quants es posa. Després treu sa mà tancada i diu:
- "Cavallereta porta"
- "Passa per sa porta!", contesta s'altre.
- "Amb quants, si en porta?", pregunta es primer.
- "Amb..." , aquí el segon jugador diu es número de savinons que creu que porta s'altre.

Si ho endevina, es queda amb es savinons de l'altre; si no, ell paga la diferència de savinons entre els que ell ha dit i els que portava s'altre. Després s'intercanvien els rols. El joc acaba quan un dels dos es queden sense savinons.

Observacions:
Originàriament el joc es feia amb pedres; nosaltres ho hem adaptat amb garrovins o savinons.

JOCS DE PUNTERIA I HABILITAT

JOCS DE PUNTERIA I HABILITAT

JOCS POPULARS: JOCS DE PUNTERIA I HABILITAT

Nom joc: A les figuretes.

Cicle: Tota la primària.

Curs: Tots

Lloc: Interior- exterior

Material: cromos petits.

Organització: Petits grups.

Temps: Indefinit.

Temporalització: No determinada.

Objectius:

- Treballar la coordinació òcul-manual

Continguts:

- El cos: imatge i percepció.
- El joc.

Metodologia:

- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:

Els cromos es posen boca baix. El palmell es posa mig tancat i es tira damunt els cromos i es lleva de seguida. Amb el vent de la mà s'han de girar els cromos. Guanyes tots els que giris. Pots anar tirant mentres en giris algun. Quan no en giris cap, passa el torn al següent jugador. Aquell que guanya més cromos, és el primer de jugar al següent joc.

Observacions:

JOCS POPULARS: JOCS DE PUNTERIA I HABILITAT

Nom joc: A la xinga.

Cicle: 3-4 i 5 anys (amb els dos peus) i tota la primària.

Curs: Tots

Lloc: Pati o exterior.

Material: una pedra per jugador i el camp marcat en terra.

Organització: Petits grups.

Temps: Indefinit.

Temporalització: No determinada.

Objectius:
- Millorar i treballar la coordinació dinàmica general.

Continguts:
- El cos: imatge i percepció.
- El joc.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
ES tira la maqueta al darrer quadre de la xinga; el qui més prop queda de la ratlla final és el que comença, i els altres el seguiran segons l'ordre de proximitat. El primer jugador tira la seva maqueta dins el primer quadre (no pot tocar les ratlles); ha de saltar-lo, i a peu coix fer tot el camí de la xinga. A la tornada i sense posar l'altre peu en terra ha de recollir la seva pedra.
Després ha de tirar al segon quadre, i així successivament.
Si para, bé de tocar un peu en terra o un lloc no permès, bé perquè la maqueta li cau fora, jugarà la següent competidora.
Quan ja han fet totes les caselles, la segona fase consisteix a anar pigant puntades de peu a la maqueta, també a peu coix, per tots els requadres, sense sortir del dibuix.
La tercera fase consisteix a anar amb els ulls clucs per tota la xinga, seguint l'ordre de les caselles i sense fonyar les ratlletes.
Es qui primer ho aconsegueix és qui ha guanyat.

Observacions:

JOCS POPULARS: JOCS DE PUNTERIA I HABILITAT

Nom joc: A la paret.

Cicle: 1r de Primària..

Curs: 1r i 2n.

Lloc: Al pati.

Material: Cromos.

Organització: En parelles.

Temps: 8’

Temporalització: Sense determinar.

Objectius:
- Afavorir la coordinació òculo-manual.
- Respectar el torn del joc.

Continguts:
- El joc.
- Habilitats i destreses.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Cada un dels jugadors col·loca un o més cromos, segons s’hagi determinat, en terra, prop d’una paret. En aquesta paret s’hi marca una ratlla, que indica per tots els jugadors s’alçada des d’on s’han de tirar els altres cromos. Aquesta alçada varia segons la dificultat que li vulguin donar al joc.
Es primer jugador agafa un cromo seu i el deixa caure des de l’altura determinada. Si el cromo queda damunt d’un altre tots els cromos que hi ha en joc són seus. Si no, l’ha de deixar en terra i jugar amb un altre cromo quan li toqui, perquè si no ha guanyat li toca provar sort al següent jugador.

Observacions:

JOCS POPULARS: JOCS DE PUNTERIA I HABILITAT

Nom joc: Al pot.

Cicle: 1r i 2n cicle.

Curs: 1r, 2n, 3r i 4t de Primària.

Lloc: Exterior.

Material: Un pot, fitxes i maques (pedres planes) per cada grup.

Organització: Petit grup.

Temps: 15-20 min.

Temporalització: No determinada.

Objectius:
- Treballar la coordinació òcul-manual, en concret la punteria.

Continguts:
- El cos: imatge i percepció.
- El joc.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Es col·loca un pot dret i cada jugador hi deixa una fitxa damunt. Des del pot es tira a ratlleta. Es primer jugador tira la seva maca des de la ratlla, contra el pot. Si el tomba o el fereix es queda amb les fitxes que han caigut.

Observacions:

JOCS POPULARS: JOCS DE PUNTERIA I HABILITAT

Nom joc: A fer córrer el cércol.

Cicle: 2n i 3r de Primària.

Curs: 3r, 4t, 5è i 6è.

Lloc: El pati.

Material: 1 cércol per a cada boix/a, un mànec o un bastonet (pica).

Organització: El grup classe.

Temps: 10’

Temporalització: No determinada.

Objectius:
- Afavorir la coordinació òcul-manual.
- Millorar l’equilibri d’un objecte en moviment.

Continguts:
- El joc.
- Habilitats i destreses.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Hem de fer rodar el cércol sense que es desviï o que es desequilibri o caigui, pigant-li cops de mànec o de bastonet (pica).

Observacions:
- Es poden fer curses de cércols des d’una ratlla de sortida fins a una línia d’arribada.
- Es poden fer curses de resseguir unes corbes marcades al terra.

JOCS POPULARS: JOCS DE PUNTERIA I HABILITAT

Nom joc: A Baletes a Peixet.

Cicle: 2n.

Curs: 3r i 4t de Primària.

Lloc: Exterior.

Material: Baletes.

Organització: Petit grup.

Temps: Indefinit.

Temporalització: Bon temps.

Objectius:
- Coordinació òcul-manual.

Continguts:
- El cos: imatge i percepció.
- El joc.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
ES dibuixa un peix en terra i, dins, cada jugador hi col·loca les baletes que hagin acordat jugar-se. Des del peixet, cada jugador tira una altra baleta (amb la qual juga) a una ratlla marcada a dues o tres passes. Segons l'ordre de proximitat a la ratlla, els jugadors van tirant des d'aquesta cap a les baletes situades dins el peixet. Tantes com en tregui cada un seran seves. Cada jugador que ha tret una o més baletes del peixet, té dret a tronar a tirar des d'on hagi quedat la baleta amb la qual juga. Si aquesta li queda dins el peixet perd torn i ha de tornar a tirar quan li toqui, des de la ratlla. Quan no entreu cap, passa el torn al següent jugador. I així juguen mentre quedi alguna baleta dins el peixet.

Observacions:

JOCS POPULARS: JOCS DE PUNTERIA I HABILITAT

Nom joc: A Baletes a gua.

Cicle: 2n i 3r cicle.

Curs: 3r, 4t, 5è i 6è de Primària.

Lloc: Exterior.

Material: Baletes.

Organització: Petit grup.

Temps: Indefinit.

Temporalització: Bon temps.

Objectius:
- Coordinació òcul-manual..

Continguts:
- El cos: imatge i percepció.
- El joc.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Cada jugar tira la seva baleta des de la gua cap a una ratlla situada a unes dues o tres passes. Es major grau de proximitat a la ratlla els donarà l'ordre de participació en el joc. El primer jugador tira des de la ratlla cap a la gua. Si aconsegueix fer-hi entrar la seva baleta, després la col·loca darrera alguna pedra o montet de terra. Els altres jugadors van imitant-lo. Aquell que no pot introduir la baleta en el gua, l'ha de deixar on quedi. Cada jugador, quan ja "anat a la gua" tira la seva baleta per ferir les baletes d'altres jugadors. La primera vegada que es fereix una es diu primeres, la segona peus (i s'ha de canar, si cap un peu entre les dues) i la tercera es diu matutes (actualment "tutes"). Després haurà de tornar a la gua. La baleta ferida passa a ser propietat del jugador que ha guanyat.

Observacions:
- Diferents variants.

JOCS POPULARS: JOCS DE PUNTERIA I HABILITAT

Nom joc: A Baletes al Toc-i-palm.

Cicle: 3r cicle.

Curs: 5è i 6è de Primària.

Lloc: Exterior.

Material: Baletes.

Organització: Petit grup.

Temps: Indefinit.

Temporalització: Bon temps.

Objectius:
- Coordinació òcul-manual..

Continguts:
- El cos: imatge i percepció.
- El joc.

Metodologia:
- Assignació de tasques i descobriment guiat.

Desenvolupament del joc:
Es feia ratlleta per establir l'ordre de participació en el joc. Aquest cnsistia a tocar la baleta d'un contrari amb la pròpia. Si després del toc les dues baletes quedaven separades per una distància superior a un palm, sols era "palm" i l'amo de la baleta ferida havia de pagar una baleta a qui la hi havia ferit. Si la distància entre la baleta ferida i la feridora era igual o inferior a un palm era "toc-i-palm". En aquest cas la paga havia de ser doble. Qui feia "toc" o "toc-i-palm" a un altre tenia dret a tornar a tirar; però quan havia fet "toc-i-palm" l'amo de la baleta ferida tenia dret a tirar-la lluny.

Observacions:

JOCS POPULARS: JOCS DE PUNTERIA I HABILITAT

Nom joc: A les cinc pedretes.

Cicle: 2n i 3r cicle.

Curs: 2n, 3r, 4t i 5è de Primària.

Lloc: Exterior.

Material: Cinc pedretes (avellanes, fitxes...)

Organització: Petits grup.

Temps: 10-15 minuts.

Temporalització: Trencada de fruits secs.

Objectius:
- Treballar la coordinació òcul-manual..

Continguts:
- El cos: imatge i percepció.
- El joc.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Els jugadors marquen un rotllo en terra on col·locquen cinc pedretes. La primera jugadora pren una de les cinc pedretes i la tira a l'aire dient: "mà una"; n'agafa una altre i, amb la mateixa mà, ha d'empomar la que havia tirat a l'aire, abans que caigui. Se'n guarda una a s'altra mà. En torna a tirar una de les dues a l'aire i, abans que caigui, n'agafa una altra de les de'n terra i empoma la que cau. Segueix així fins que ha agafat les cinc pedretes. A continuació torna a deixar les cinc pedres dins el rotllo i ella mateixa torna a començar dient: "mà dos". Tirarà una pedreta a l'aire, n'aplegarà dues i empomarà la que vola. Tornarà a fer igual amb les dues que queden i torna a començar, aquesta vegada: "mà tres" i així fins successivament. Guanya la primera jugadora que aconsegueix completar el procés del joc.

Observacions:

JOCS POPULARS: JOCS DE PUNTERIA I HABILITAT

Nom joc: A la Baldufa.

Cicle: 2n i 3r cicle.

Curs: 3r, 4t, 5è i 6è de Primària.

Lloc: lloc pla.

Material: baldufes i cordelles.

Organització: petit grup.

Temps: indefinit.

Temporalització: no determinat.

Objectius:
- Coordinació òcul-manual..

Continguts:
- El cos: imatge i percepció.
- El joc.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
S'agafa una cordella i s'enrotlla a la baldufa començant per baix. S'altre extrem es ferma al dit petit. Es fa un rotllo en terra i s'hi tiren les baldufes amb força perquè ballin. Fa punts qui pot treure més baldufes fora del cercle.

Observacions:

JOCS DE CARRERES I PERSECUCIONS

JOCS POPULARS: JOCS DE CARRERES I PERSECUCIONS.

Nom joc: A espardenyeta la cucú.

Cicle: Educació Infantil i 1r cicle de Primària.

Curs: De 4 anys fins a 2n.

Lloc: Al pati o al gimnàs.

Material: una sabata o un mocador.

Organització: gran grup.

Temps: 15 minuts.

Temporalització: Tot l'any.

Objectius:
- Treballar les qualitats físiques bàsiques.
- Millorar la coordinació i la capacitat de reacció.

Continguts:
- El joc.
- El cos: habilitats i destreses.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Es posar els jugadors asseguts fent un rotllo de cara al centre i amb els ulls tancats. Un altre duu la sabata o un mocador i va donant voltes al cercle. Quan la deixa caure diu: "Espardenyeta la cucú qui la trobi està perdut". Llavors es giren tots, i es que té la sabata surt corrent fins arribar al lloc des qui l'ha deixat. Si abans d'arribar l'agafa, li toca parar a l'altre; si no l'agafa, ha de parar es perseguidor.

Observacions:

JOCS POPULARS: JOCS DE CARRERES I PERSECUCIONS.

Nom joc: A un, dos, tres, pollet anglès.

Cicle: Educació Infantil i 1r cicle de Primària.

Curs: 4, 5 any i 1r i 2n.

Lloc: Pati.

Material: Cap.

Organització: gran grup.

Temps: 10 minuts.

Temporalització: Tot l'any.

Objectius:
- Millorar la capacitat d'atenció i reacció.

Continguts:
- El joc.
- El cos: imatge i percepció.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Els jugadors es col·loquen darrera una ratlla, situada a uns sis metres d'una paret. Allí n'hi ha un que hi està de cara i que va recitant: "un, dos, tres, pollet anglès" i es gira. En aquest moment cap jugador no es pot moure; si es que para, veu algun moviment, es que l'ha fet ha de començar de bell nou. En cas contrari, quan torni a posar-se de cara a sa paret, tots aprofitaran per avançar. Guany qui primer arriba, i aquest és qui recitarà en es pròxim joc.

Observacions:

JOCS POPULARS: JOCS DE CARRERES I PERSECUCIONS.

Nom joc: Al mocador.

Cicle: Educació Infantil i 1r, 2n i 3r cicle.

Curs: De 4 anys fins a 6è.

Lloc: Al pati o al gimnàs.

Material: Un mocador.

Organització: Gran grup.

Temps: 10 minuts.

Temporalització: Tot el curs i/o dies de pluja.

Objectius:
- Treballar les qualitats físiques bàsiques.
- Millorar la capacitat de reacció.

Continguts:
- El joc.
- El cos: habilitats i destreses.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Es fa un rotllo de jugadors (tots cara al centre); es qui para (juGador A) va rodant es cercle, corrent per banda fora, amb un mocador a sa mà. Quan es jugador A deixa caure es mocador darrera un jugador del rotllo (jugador B), aquest l'ha d'encalçar donant volta al centre. Si A arriba al lloc que ocupava B sense que aquest hagi pogut agafar-lo, serà es jugador B qui passarà es mocador. Però si B agafa A abans que aquest arribi al lloc, A és eliminat i passa a seure al centre del rotllo. Si A deixa caure el mocador darrere B i aquest no se n'adona, quan A ha fet una volta al rotllo, toca B per l'esquena i aquest és eliminat; haurà de passar al centre del rotllo.

Observacions:

JOCS POPULARS: JOCS DE CARRERES I PERSECUCIONS.

Nom joc: A ratlla-camins.

Cicle: 2n i 3r cicle.

Curs: 3r, 4t, 5è i 6è.

Lloc: Pati.

Material: Camp de joc de dimensions considerables, dibuixat en terra així com indica el dibuix.

Organització: Petit grup.

Temps: 20 minuts.

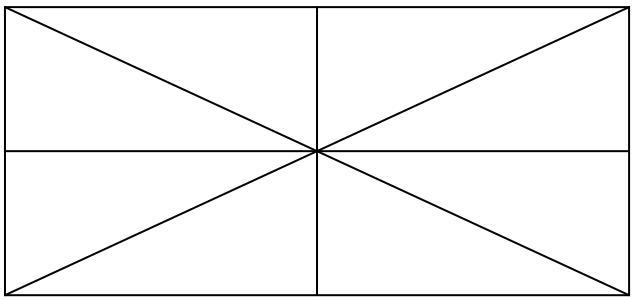
Temporalització: Tot l'any.

Objectius:
- Treballar les qualitats físiques bàsiques.

Continguts:
- El joc.
- El cos: habilitats i destreses.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Per començar es marca en terra es camp de joc. Es qui para es col·loca en es cantó que té s'angle marcat (mirar dibuix); els altres es col·loquen als altres cantons. Quan comença es joc, es qui para ha de "salvar" (tocar amb sa mà) els altres, però sense sortir-se de ses ratlles marcades. Si qualsevol ho fa, ha de parar. Es jugador que pot anar al cantó marcat sense que el toquin, està salvat. El primer qui ha estat tocat, és el pròxim en parar.



Observacions:

JOCS POPULARS: JOCS DE CARRERES I PERSECUCIONS.

Nom joc: A tallar fil.

Cicle: 2n i 3r cicle.

Curs: De 4t fins a 6è.

Lloc: Pati.

Material: Cap.

Organització: Gran grup.

Temps: 15 minuts.

Temporalització: Tot l'any.

Objectius:
- Treballar les qualitats físiques bàsiques.
- Millorar la capacitat de reacció.
- Treballar la percepció espai-temporal.

Continguts:
- El joc.
- El cos: habilitats i destreses.
- El cos: imatge i percepció.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
ES fa pedreta. Es que para comença a córrer darrera un jugador. No podrà deixar de perseguir-lo fins que l'agafi o un altre es creui entre es dos; en aquest moment haurà de perseguir aquest nou jugador, i així seguirà mentre no se'n creui un altre.
Es que para deixa de fer-ho quan pot agafar-ne un. Llavors és aquest qui ha de perseguir s'altre.

Observacions:

JOCS POPULARS: JOCS DE CARRERES I PERSECUCIONS.

Nom joc: Al bull.

Cicle: 1r, 2n i 3r cicle.

Curs: De 1r fins a 6è.

Lloc: Al pati.

Material: Una pilota “foam”.

Organització: Gran grup.

Temps: 15 minuts.

Temporalització: Tot el curs.

Objectius:
- Millorar la coordinació òculo-manual, la punteria.
- Treballar les qualitats físiques bàsiques.

Continguts:
- El joc.
- El cos: habilitats i destreses.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Tots els jugadors estan junts. Un d’ells, qualsevol, tira sa pilota a l’aire i crida “Al bull!”. Quan un pot agafar la pilota, la tira contra els altres que fugen tant de pressa com poden. L’agafa un altre i fa igualment. I així continua el joc.

Observacions:

JOCS POPULARS: JOCS DE CARRERES I PERSECUCIONS.

Nom joc: A ses cabretes fugen.

Cicle: 1r, 2n i 3r cicle.

Curs: De 1r fins a 6è.

Lloc: Al pati.

Material: Un gruix.

Organització: Gran grup.

Temps: 15 minuts.

Temporalització: Tot l'any.

Objectius:
- Treballar les qualitats físiques bàsiques.
- Millorar la capacitat de reacció.
- Desenvolupar la seva expressió i comunicació corporal.

Continguts:
- El joc.
- El cos: habilitats i destreses.
- El cos: expressió i comunicació.

Metodologia:
- Resolució de problemes.

Desenvolupament del joc:

Es fa una ratlla en terra. Tots es jugadors llevat d'un, es que para i queda separat unes vint-i-cinc passes, es col·loquen a un costat de sa marca.
Un d'ells va davant d'es que para i va representant una acció amb mímica; si aquest endevina allò que li volen dir, s'altre li estreny a córrer i ha d'arribar a sa ratlla abans de ser tocat. Si hi arriba, s'ha salvat, i és un altre es que va a fer sa representació. Si és tocat, passen a parar tots dos, i així successivament.
Es joc acaba quan tan sols queda un jugador per agafar.
En es pròxim joc pararà es que primer va ser agafat.

Observacions:

JOCS POPULARS: JOCS DE CARRERES I PERSECUCIONS.

Nom joc: A la corda.

Cicle: 2n i 3r cicle.

Curs: 3r, 4t, 5è i 6è.

Lloc: Al pati.

Material: Una corda llarga.

Organització: Gran grup.

Temps: 20 minuts.

Temporalització: Tot l'any.

Objectius:
- Treballar les qualitats físiques bàsiques.
- Millorar la coordinació dinàmica general.

Continguts:
- El joc.
- El cos: habilitats i destreses.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:

Dos jugadors/es agafen sa corda un per cada extrem i la fan rodar. Els altres jugadors/es, van saltant, procurant que sa corda no els toqui ses cames. Mentrestant, compten els bots que fan o canten alguna cançó. Van botant alternativament. Qui interromp es pas de sa corda para i canvia el joc amb un dels que la feien rodar.

Observacions:
- Un recitat per jugar a sa corda és: "A la marranxada, qui no entra para; a la marranxada, qui no surt ha perdut"
- En es primer vers, havien d'entrar a botar; i en es segon, havien de sortir.

JOCS POPULARS: JOCS DE CARRERES I PERSECUCIONS.

Nom joc: Estàtues.

Cicle: 1r, 2n i 3r cicle.

Curs: De 1r fins a 6è.

Lloc: Al pati.

Material: Cap.

Organització: Gran grup.

Temps: 15 minuts.

Temporalització: Tot l'any.

Objectius:
- Treballar les qualitats físiques bàsiques.
- Millorar la coordinació dinàmica general.

Continguts:
- El joc.
- El cos: habilitats i destreses.
- El cos: imatge i percepció.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:

Es fa pedreta i un para. Es altres fugen. Els que para els persegueix. Quan en pot tocar un, li diu "salat" i aquest s'ha de quedar quiet com una estàtua. Si un altre company que sigui lliure el toca dient "salvat", s'estàtua torna a viure.
Quan estan tots salats, para es primer que havien salat.

Observacions:

JOCS POPULARS: JOCS DE CARRERES I PERSECUCIONS.

Nom joc: A gats i a rates.

Cicle: Primària.

Curs: De 1r fins a 6è.

Lloc: Al pati.

Material: Un guix.

Organització: Gran grup.

Temps: 15 minuts.

Temporalització: Tot l'any.

Objectius:
- Treballar les qualitats físiques bàsiques.
- Millorar la capacitat de reacció.

Continguts:
- El joc.
- El cos: habilitats i destreses.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Es marquen dos rotllos en terra, que seran ses caseres de rates.
Tots el jugadors que fan de ses rates i passant d'una a s'altra quan en tenguin oportunitat.
Hauran de procurar, però, que es gat no els agafi, perquè ses rates agafades es converteixen en gats.
Si són molts a jugar, es gats poden ser dos.
Es joc acaba quan es gats s'han menjat totes ses rates.

Observacions:

JOCS POPULARS: JOCS DE CARRERES I PERSECUCIONS.

Nom joc: A Barrabàs.

Cicle: Primària.

Curs: De 1r fins a 6è.

Lloc: Al pati.

Material: Cap.

Organització: Gran grup.

Temps: 20 minuts.

Temporalització: No determinat.

Objectius:
- Treballar les habilitats motrius bàsiques.
- Millorar les qualitats físiques bàsiques.

Continguts:
- El joc.
- El cos: habilitats i destreses.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Es fa pedreta i qui para, és “Barrabàs”, es queda a “casa” (espai delimitat) i crida: “Barrabàs surt!”. Quan els altres jugadors contesten “que surti”, es Barrabàs surt corrent, amb ses mans juntes davant, dits creuats, a encalçar els altres.
Si es que para aconsegueix tocar amb ses mans juntes un altre jugador, paren els dos, que acompanyats fins a cada. Tornen a repetir es diàleg iniciat i ara surten els dos, agafats de sa mà. Han de tocar un altre jugador amb sa mà lliure. Quan ho aconsegueixen, són perseguits es tres fins a cada. I així, fins que no queda cap jugador lliure. En es joc següent pararà es primer que ha estat agafat.

Observacions:

JOCS POPULARS: JOCS DE CARRERES I PERSECUCIONS.

Nom joc: A conillet magar magar.

Cicle: Primària.

Curs: De 1r fins a 6è.

Lloc: Al pati.

Material: Cap.

Organització: Gran grup.

Temps: 20 minuts.

Temporalització: Tot el curs.

Objectius:
- Treballar les qualitats físiques bàsiques.

Continguts:
- El joc.
- El cos: habilitats i destreses.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Es joc comença fent pedreta. Es que para es tapa els ulls a un lloc determinat que s'anomena "a mà" i es posa a comptar fins arribar a un nombre acordat. Els altres s'amaguen. Llavors es que comptava els ha de buscar. Els que estan amagats abans que els trobin, han d'anar "a mà" i dir "a mà". En es joc següent tocarà parar a qui no s'ha salvat. Si s'han salvat tots torna a comptar el mateix, i si n'hi ha un parell que s'han salvat i una parell que no (es temptats) comptarà es primer dels que no s'han salvat.
Per temptar, es qui para ha d'anar "a mà" i dir: "Temptat en (nom del jugador) que és (un lloc determinat); si per casualitat s'equivoca en dir es nom, es que està amagat surt cridant "ha romput s'olla" i es qui parava ha de tornar a parar.

Observacions:

JOCS POPULARS: JOCS DE CARRERES I PERSECUCIONS.

Nom joc: A quatre cantons.

Cicle: 1r, 2n i 3r cicle.

Curs: De 1r fins a 6è.

Lloc: Al pati.

Material: Un quadrat dibuixat en terra.

Organització: Petit grup.

Temps: 10 minuts, però es poden anar intercanviant els grups.

Temporalització: Tot l'any.

Objectius:
- Treballar les qualitats físiques bàsiques.
- Millorar la capacitat de reacció.

Continguts:
- El joc.
- El cos: habilitats i destreses.

Metodologia:
- Resolució de problemes.

Desenvolupament del joc:
ES busquen quatre cantons. Es jugador que para es posa enmig i els altres quatre es col·loquen un a cada cantó. Aquestos s'han d'intercanviar els llocs contínuament procurant evitar que es qui està enmig els guany. Si això succeeix, para aquell que troba ocupats es quatre cantons. Així va seguint es joc fins que acaba es temps.

Observacions:

JOCS D'ESFORÇ FÍSIC

JOCS D'ESFORÇ FÍSIC

JOCS POPULARS: JOCS D'ESFORÇ FÍSIC

Nom joc: A dimonis i mare de Déu.

Cicle: 2n i 3r.

Curs: 3r, 4t, 5è i 6è.

Lloc: Al pati.

Material: Cap.

Organització: En petit grup.

Temps: 12'

Temporalització: No determinada.

Objectius:
- Respectar el torn a l'hora de triar grup.
- Col·laborar activament amb el grup per arribar a un fi comú.

Continguts:
- Els jocs.
- Habilitats i destreses.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Dos boixos/es trien un color i els/les altres passen per davant i trien un dels dos colors. Quan ja s'ha acabat de triar, es fan dues files, una de cada un dels colors. Els/les d'un mateix equip s'agafen per sa cintura, enfilerades un/a darrera de s'altre, i es/sa primer/a de sa fila agafa ses mans des primer/a de sa fila contrària. És el moment de començar a estirar molt fort. Guany es grup que s'enduu s'altre.

Observacions:
Intentarem que el número de boixos i boixes sigui igual en els dos equips.

ALTRES JOCS DE CAMP O DE CARRER

JOCS POPULARS: ALTRES JOCS DE CARRER O DE CAMP.

Nom joc: A escalfamans.

Cicle: Infantil.

Curs: 3, 4 anys.

Lloc: Classe.

Material: Taula.

Organització: Parelles.

Temps: 5 minuts.

Temporalització: Dies de pluja.

Objectius:
- Desenvolupar la coordinació òculo-manual.
- Treballar la cooperació amb els companys.

Continguts:
- El cos: imatge i percepció (la coordinació òculo-manual).
- Els jocs: cooperació amb els companys.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Es posen per parelles al voltant d'una taula. Un jugador posa la mà damunt la taula. La seva parella posa una mà damunt aquesta i així segueixen posant una mà que estigui més baix dalt de tot.

Observacions:

JOCS POPULARS: ALTRES JOCS DE CARRER O DE CAMP.

Nom joc: Els esclops de Deu.

Cicle: 1r i 2n cicle.

Curs: 2n i 3r.

Lloc: Aula o porxada.

Material: 1 escop d'enou per nen, cd i música.

Organització: Gran grup asseguts fent una rotllana.

Temps: 10 minuts.

Temporalització: Trencada de fruits secs (finals d'octubre, principis de novembre).

Objectius:
- Desenvolupar la coordinació òculo-manual.
- Millorar el ritme segons la música.
- Treballar la cooperació amb els companys.

Continguts:
- El cos: imatge i percepció (la coordinació òculo-manual).
- El cos: expressió i comunicació (el ritme).
- Els jocs: cooperació amb els companys.

Metodologia:
- Comandament directe.
- Activa i participativa, tots els nens/es tenen el mateix paper.

Desenvolupament del joc:
Tots els nens/es han de seure amb les cames creuades a terra fent una rotllana. Es posa la música en marxa i cada nen ha d'anar passant el seu esclop al ritme de la música sense perdre el torn.

Observacions:
Ha de ser una cançó amb el ritme adequat per fer aquest joc.

JOCS POPULARS: ALTRES JOCS DE CARRER O DE CAMP.

Nom joc: Bermadàs.

Cicle: Infantil i 1r cicle.

Curs: 3, 4 i 5 anys, 1r i 2n.

Lloc: Aula o pati.

Material: Cap.

Organització: Gran grup.

Temps: 15 minuts.

Temporalització: Dies de pluja o tornada a la calma.

Objectius:
- Desenvolupar la coordinació general.
- Desenvolupar la capacitat d'imitació.

Continguts:
- El cos: expressió i comunicació.
- El cos: imatge i percepció.
- El joc.

Metodologia:
- Comandament directe.
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Els jugadors es seuen en un rotllo. Un diu a qui té al seu costat: "Bernadàs, pica amb una mà, con jo faig?". Tots els jugadors piquen amb una mà sobre la cama imitant al primer. Seguidament aquest diu: "Bernadàs, pica amb dos com jo faig". Tots piquen les dues mans damunt les cames o una mà a l'altre. Continua el primer: "Bernadàs, pica amb tres com jo faig". Tots piquen les dues mans i un peu imitant al primer. I el joc acaba picant les dues mans, els dos peus i el cul simultàniament.

Observacions:
El joc pot ser simplement així o eliminant cada vegada els jugadors que s'eliminin.

JOCS POPULARS: ALTRES JOCS DE CARRER O DE CAMP.

Nom joc: A escalfamans.

Cicle: Infantil i 1r cicle.

Curs: 5 anys i 1r.

Lloc: Classe.

Material: Taula.

Organització: Tota la classe.

Temps: 5 minuts.

Temporalització: Dies de pluja.

Objectius:
- Desenvolupar la coordinació òculo-manual.
- Treballar la cooperació amb els companys.

Continguts:
- El cos: imatge i percepció (la coordinació òculo-manual).
- Els jocs: cooperació amb els companys.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Es fa un rotllo al voltant d'una taula. Un nen posa la mà damunt la taula i els altres el segueixen per ordre, fent una pila de mans. El primer posa una la segona mà i els altres també. Quan s'acaben les mans és la de baix de tot que passa dalt i així sense parar.

Observacions:

JOCS POPULARS: ALTRES JOCS DE CARRER O DE CAMP.

Nom joc: Els esclops de Deu.

Cicle: Educació Infantil i 1r cicle.

Curs: 5 anys i 1r.

Lloc: Aula o porxada.

Material: 1 escop d'enou per nen, cd i música.

Organització: Gran grup.

Temps: 10 minuts.

Temporalització: Trencada de fruits secs (finals d'octubre, principis de novembre).

Objectius:
- Desenvolupar la coordinació òculo-manual.
- Millorar el ritme segons la música.
- Treballar la cooperació amb els companys.

Continguts:
- El cos: imatge i percepció (la coordinació òculo-manual).
- El cos: expressió i comunicació (el ritme).
- Els jocs: cooperació amb els companys.

Metodologia:
- Comandament directe.
- Activa i participativa, tots els nens/es tenen el mateix paper.

Desenvolupament del joc:
Tots els nens/es han de seure amb les cames creuades a terra fent una rotllana. Es posa la música en marxa i el nen/a que té l'esclop ha d'anar passant al ritme de la música sense perdre el torn.

Observacions:
Ha de ser una cançó amb el ritme adequat per fer aquest joc.

JOCS POPULARS: ALTRES JOCS DE CARRER O DE CAMP.

Nom joc: A la botella.

Cicle: 1r (petit grup), 2n i 3r cicle.

Curs: Tots.

Lloc: Classe, gimnàs o porxada.

Material: Una botella.

Organització: Gran grup.

Temps: 20 minuts.

Temporalització: Dies de pluja o tornada a la calma.

Objectius:
- Desenvolupar l'expressió i comunicació corporal.
- Respectar el torn de paraula.
- Escoltar i atendre els altres.

Continguts:
- El cos: expressió i comunicació.
- El joc.

Metodologia:
- Assignació de tasques.
- Resolució de problemes.

Desenvolupament del joc:
Els nens/es fan un rotllo. Un fa rodar una botella col·locada al centre. Quan sa botella es pari, la seva boca assenyalarà un jugador; aquest haurà de complir una ordre que li donarà es qui havia fet rodar sa botella. Quan l'ordre hagi set complida, ell serà l'encarregat de fer rodar sa botella i donar ordres a qui li toqui. El joc continua amb aquesta normativa fins que es cansin.

Observacions:

JOCS POPULARS: ALTRES JOCS DE CARRER O DE CAMP.

Nom joc: El mocador cremat.

Cicle: 1r cicle.

Curs: 1r i 2n.

Lloc: Gimnàs o pati.

Material: Objectes per amagar.

Organització: Gran grup.

Temps: 20 minuts.

Temporalització: No determinat.

Objectius:
- Treballar les nocions topològiques i la lateralitat.

Continguts:
- El joc.
- El cos: imatge i percepció.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Es fa pedreta. Qui pari haurà de buscar el mocador o l'objecte que haurà amagat, sense que aquell que l'ha de buscar se n'adonàs d'on ho feia, el primer jugador/a que ha quedat lliure fent pedreta. Els altres jugadors van orient el que para diguent-li: "foc davant!", si va dret al mocador; "foc a la dreta", si el mocador que busca està en aquesta direcció. Així fins que es troba el mocador.

Observacions:

JOCS POPULARS: ALTRES JOCS DE CARRER O DE CAMP.

Nom joc: A escalfamans.

Cicle: 2n i 3r cicle.

Curs: 1r, 4t, 5è i 6è.

Lloc: Classe.

Material: Cap.

Organització: Per parelles.

Temps: 5 minuts.

Temporalització: Dies de pluja.

Objectius:
- Desenvolupar la coordinació òculo-manual.

Continguts:
- El cos: imatge i percepció (la coordinació òculo-manual).
- El joc per parelles.

Metodologia:
- Assignació de tasques.

Desenvolupament del joc:
Un jugador posa les dues mans palmell amunt. S'altre les posa cap a baix i dalt de les del primer. El que les té baix, amb un moviment ràpid pot pigar, per damunt de les mans de l'altre. Seguirà així mentre pugui tocar-les-hi. En es moment que falli, serà l'altre qui pigarà.

Observacions:

JOCS POPULARS: ALTRES JOCS DE CARRER O DE CAMP.

Nom joc: Els esclops de Deu.

Cicle: 2n i 3r cicle.

Curs: 3r, 4t, 5è i 6è.

Lloc: Aula o porxada.

Material: 2 escops d'enou per nen, cd i música.

Organització: Gran grup asseguts fent una rotllana.

Temps: 15 minuts.

Temporalització: Trencada de fruits secs (finals d'octubre, principis de novembre).

Objectius:

- Desenvolupar la coordinació òculo-manual.
- Millorar el ritme segons la música.
- Treballar la cooperació amb els companys.

Continguts:

- El cos: imatge i percepció (la coordinació òculo-manual).
- El cos: expressió i comunicació (el ritme).
- Els jocs: cooperació amb els companys.

Metodologia:

- Comandament directe.
- Activa i participativa, tots els nens/es tenen el mateix paper.

Desenvolupament del joc:
Tots els nens/es han de seure amb les cames creuades a terra fent una rotllana. Es posa la música en marxa i cada nen ha d'anar passant els seus esclops al ritme de la música sense perdre el torn.

Observacions:
Ha de ser una cançó amb el ritme adequat per fer aquest joc.

JOCS POPULARS: ALTRES JOCS DE CARRER O DE CAMP.

Nom joc: A triple botella.

Cicle: 2n i 3r cicle.

Curs: 3r, 4t, 5è i 6è.

Lloc: Classe, gimnàs o porxada.

Material: Tres botelles.

Organització: Gran grup.

Temps: 20 minuts.

Temporalització: Dies de pluja o tornada a la calma.

Objectius:
- Desenvolupar l'expressió i comunicació corporal.
- Respectar el torn de paraula.
- Escoltar i atendre els altres.

Continguts:
- El cos: expressió i comunicació.
- El joc.

Metodologia:
- Assignació de tasques.
- Resolució de problemes.

Desenvolupament del joc:
Els jugadors/es seuen a terra fent un rotllo i enmig del rotllo es col·loquen 3 botelles ajagudes. Es fan rodar les 3 botelles i quan queden parades sa boca de cada una apunta a un jugador. Seguint l'ordre en què les botelles han parat de rodar cada un d'aquestos jugadors han de contar un conte, un acudit, una dita, una feta....

Observacions: