

La Gran Guia de jocs del Bosc de Brocelaina,
del Regne de Murdündrain,
de la segona era dels Papalagi...



i unes rises!!!

[Campaments - Meranges 2009]

Jocs curts.

- 1) “Vamos a contar mentidas”.
- 2) Pisos i habitants.
- 3) Els països.
- 4) El “soltero ligón”.
- 5) El pistolero.
- 6) Joc dels petons.
- 7) Pilota a l'aire.
- 8) Qui és qui?
- 9) El llençol.
- 10) Amagador/Amagat.

Jocs tranquils.

- 11) Arbre amic.
- 12) Un, dos, pum!
- 13) Joc del mirall.
- 14) Ticutí- ticutà.
- 15) El detectiu.
- 16) Assassí.
- 17) Cutxitxí cutxitxà cutxitximbombà.
- 18) Agafar la forquilla.
- 19) Els contraris.
- 20) Continuem amb la història.
- 21) La Bomba.
- 22) Menjar xocolata.
- 23) La frontera.
- 24) El psicòleg.
- 25) El llop.

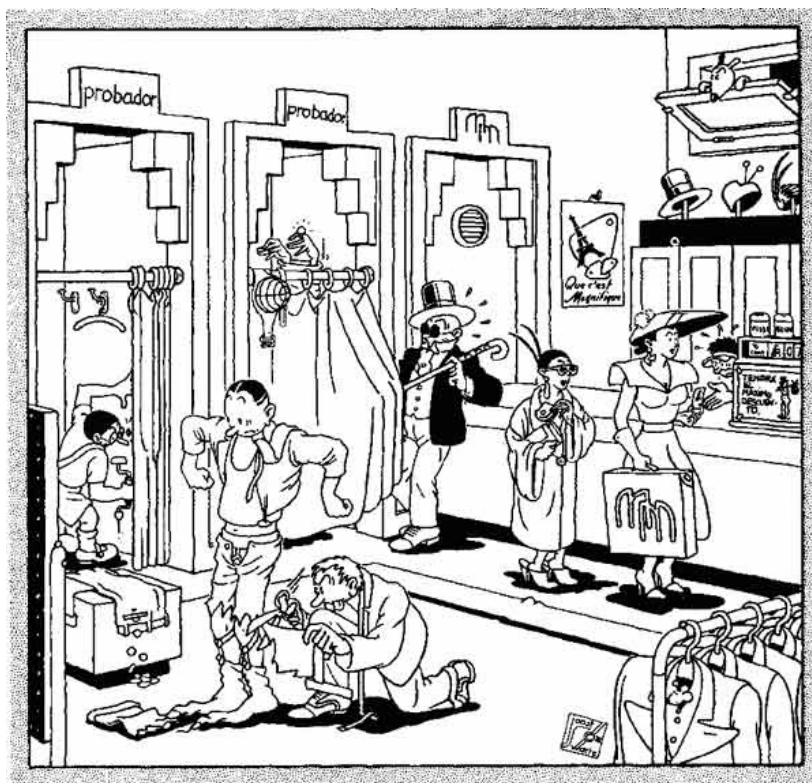
Jocs moguts.

- 26) Atac al refugi.
- 27) El desplomat.
- 28) Atrapa amb bloqueig.
- 29) Matar conills.
- 30) L'aranya.
- 31) Tot s'hi val.
- 32) Moros i cristians.
- 33) Desfer el nus.
- 34) Macedònia.
- 35) Joc dels paperets.
- 36) Joc dels ous.
- 37) Stop.
- 38) Go!
- 39) Quidditch.
- 40) El xut.
- 41) Arrencar polls.
- 42) Mags, fades i bruixes.
- 43) Roma.
- 44) Relleus amb nusos.
- 45) Multi Pi.

Jocs de nit.

- 46) Caçadors , gossos i cérvols.
- 47) Els quatre turons.
- 48) Caça del vampir.
- 49) El macarroni.
- 50) La pastanaga.

JOCS CURTS



1. “Vamos a contar mentidas”

Tipus de joc: de coneixença, tranquil i individual.

Participants: més de 2.

Espai: interior/exterior.

Material: no necessari.

Desenvolupament: Cada jugador surt i explica dues històries: una veritable i l'altre que s'hauran inventat. Ho farà en l'ordre que vulgui, sense especificar quina història és veritable i quina no. Quan acabi, la resta de jugadors han de pensar quina és la veritable i quina la falsa.

Es pot decidir al final de totes les històries qui és més MENTIDER (el que hagi fet creure a tothom que la de mentida és de veritat) i qui el més SINCER (que no ha pogut enganyar a ningú).

2. Pisos i habitants

També conegut com: El terratrèmol.

Tipus de joc: de coneixença, individual.

Participants: més de 15.

Espai: interior/exterior.

Material: no necessari.

Desenvolupament: Els jugadors s'han de posar en paquets de tres de manera que és quedin un o dos jugadors sense empaquetar. Aquests paquets han d'estar formats de manera que dos membres siguin el pis i el membre restant l'habitant. Els que fan de pis, s'agafen entre sí deixant l'habitant al mig impedint que s'escapi. Quan tothom està col·locat d'aquesta manera els qui s'han quedat sense grup criden: “Habitants!!” “Pisos!!” o “Terratrèmol!!!”.

Si diuen “Habitants” els habitants marxen del pis i van a buscar-ne un altre i els pisos es queden quietes. Si diuen “Pisos” aquests marxen agafats a buscar un nou habitant i finalment si diuen “Terratrèmol” pisos i habitants es mouen per trobar nova parella. Els participants que no tenen grup intentaran trobar-ne un.

3. Els països

Tipus de joc: de coneixença, de rotllana i individual.

Participants: més de 10.

Espai: interior/exterior.

Material: un diari.

Desenvolupament: Els jugadors faran una rotllana i un d'ells serà l'encarregat de donar a la resta de jugadors, a cadascú, un país. Un jugador es col·locarà al centre de la rotllana i portarà un diari a la mà enrotllat.

El joc començarà quan algú digui algun país dels que hi ha a la rotllana, aleshores el jugador del centre haurà d'anar corrents cap al país i donar-li un copet al braç amb el diari però el país haurà de ser ràpid i abans que li donin el cop haurà de dir un altre país del cercle si es vol salvar. Si perd passarà al centre del cercle i el que estava agafarà el nom d'aquest país.

4. El “soltero ligón”

Tipus de joc: de coneixença, en rotllana i individual.

Participants: més de 15.

Espai: interior/exterior.

Material: no necessari.

Desenvolupament: Els jugadors es col·loquen per parelles en dos cercles concèntrics. Un jugador farà de solter que picarà l'ullet a un jugador del cercle interior, aquest intentarà fugir del seu company de darrere i anar-se'n amb el solter. Si ho aconsegueix, el que queda sol serà el solter. Si el de darrere l'agafa abans de marxar, el solter ho torna a provar amb un altre company.

Es pot jugar amb més d'un solter si són molts jugadors. És interessant fer un canvi de cercles perquè tots els jugadors puguin ser solters.

5. El pistolero

També conegut com: El pim pam pum!

Tipus de joc: de coneixença, en rotllana i individual.

Participants: més de 6.

Espai: interior/exterior.

Material: no necessari.

Desenvolupament: Es posa tot el grup de jugadors en rotllana menys una persona que es posa al mig, aquest és el pistolero. El pistolero dispara cap a una persona apuntant i dient el nom, aquesta persona s'ajup i les dues persones que tenia al costat es disparen dient els noms, el primer que digui el nom de l'altre guanya, el perdedor es queda assegut a terra. La persona que ha estat disparada pel pistolero torna a aixecar-se per seguir jugant.

Quan queden dos jugadors es fa el duel final, començant d'esquenes, i guanya el que diu el nom de l'altre més ràpid, acabant-se així el joc.

6. Joc dels petons

Tipus de joc: de coneixença, de rotllana i individual.

Participants: més de 20, menys de 52.

Espai: interior/exterior.

Material: una baralla de cartes.

Desenvolupament: Es juga amb tantes cartes de la baralla com jugadors. El grup de participants s'asseuen fent una rotllana. Un d'ells es quedarà al centre i repartirà als de la rotllana les cartes de la baralla: una per cada un. La darrera serà la seva. Tothom ha de memoritzar la seva carta. Un cop ha donat la volta, en fa una altra per recollir-les, s'asseu al centre de la rotllana i remena les cartes. Fet això, agafarà les dues cartes de sobre la baralla i dirà ben alt quines són. Els que s'havien memoritzat les respectives cartes han d'aixecar-se i jugar. El de la primera carta que ha sortit, ha de fer un petó al del centre, que es quedarà assegut. L'altre, ha de fer un petó al primer, abans que li faci ell al del centre. El que perd es queda al centre, s'asseu i gira dues cartes més i així anar fent. El que guanya, torna a la rotllana. Quan s'han girat totes les cartes, es pot remenar i tornar a començar o es pot tornar a fer el repartiment de cartes.

7. Pilota a l'aire

Tipus de joc: de coneixença, mogudet i individual

Participants: més de 5

Espai: interior/exterior

Material: una pilota

Desenvolupament: El joc comença fent un cercle tots el jugadors mirant endins, menys un que està al mig amb la pilota a les mans. Aquest tira la pilota amunt alhora que diu un nom d'algun company. Llavors es tracta que aquest que ha estat nomenat ha d'anar a agafar la pilota abans que caigui al terra, mentre que els altres han de córrer cap enfora (sense mantenir l'estructura circular). Quan el que ha estat nomenat agafa la pilota els altres han d'aturar-se. Aquest ha de llençar la pilota cap a un dels jugadors mentre diu el seu nom (l'altre pot esquivar la pilota però no es pot moure del lloc). Si el toca, aquest queda eliminat, mentre que si no el toca el que queda eliminat és el que ha llençat la pilota.

8. Qui és qui?

Tipus de joc: de coneixença, de rotllana i individual

Participants: més de 6

Espai: interior/exterior

Material: fulard

Desenvolupament: Es fa una rotllana amb un dels jugadors al mig que portarà els ulls tapats amb un fulard i se li donen unes voltes entre tots per tal de marejar-lo una mica. Després se l'envia cap algun altre jugador i amb les mans l'ha de tocar per tal de saber qui és. Després es posa al mig el jugador que ha estat tocat.

9. El llençol

Tipus de joc: de coneixença, per equips

Participants: més de 8

Espai: interior/exterior

Material: un llençol

Desenvolupament: Es divideix al participants en dos grups. Cada grup es posa a un costat del llençol de manera que no es vegin, els jugadors es posen en filera, un darrere l'altre. Al baixar-se el llençol, les persones que es veuen (es a dir els primers de la filera) han de dir el nom de la persona que veuen, abans que ho digui l'altre. Qui trigui més queda eliminat. Guanya el grup que mes participants tingui al final de la ronda.

10. Amagador/Amagat

Tipus de joc: de coneixença, de rotllana i individual

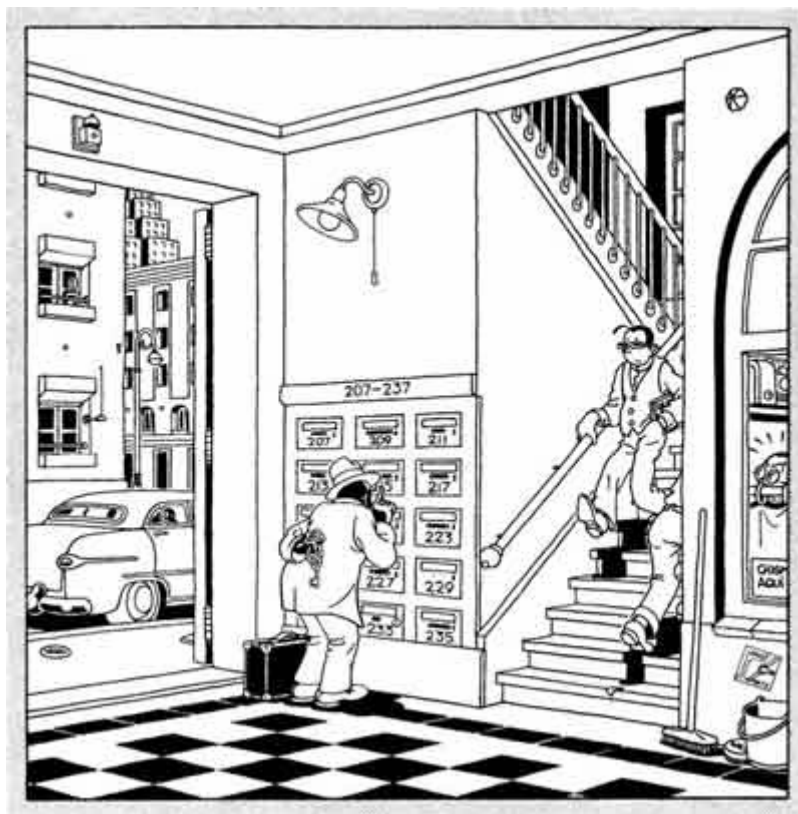
Participants: més de 6

Espai: interior/exterior

Material: fulard

Desenvolupament: Es fa una rotllana amb un dels jugadors al mig que portarà els ulls tapats amb un fulard i se li donen unes voltes entre tots per tal de marejar-lo una mica. Després se l'envia cap algun altre jugador i amb les mans l'ha de tocar per tal de saber qui és. Després es posa al mig el jugador que ha estat tocat.

JOCS TRANQUILS



11. Arbre amic

Tipus de joc: tranquil, per parelles.

Participants: més de 2.

Espai: exterior amb arbres

Material: fulards

Desenvolupament: Per parelles es conduirà de la mà a l'altre que portarà els ulls embenats, fins a un arbre qualsevol perquè el toqui, l'olori, en noti la textura, el seu diàmetre, etc... Durant el recorregut d'anada i de tornada donarà unes quantes voltes per despistar. Tornen al punt d'inici, i sense el mocador o el fular, ha de trobar l'arbre que l'han portat.

Guanyarà qui tardi menys en retrobar l'arbre que li ha tocat conèixer.

12. Un, dos, pum!

Tipus de joc: tranquil, de rotllana.

Participants: més de 6.

Espai: interior o exterior.

Material: no necessari

Desenvolupament: Els jugador s'asseuen en rotllana i compten fins a 100 dient pum cada tres nombres. El que s'equivoqui torna a començar canviant la norma, pot ser cada 3, 5...

Versió oliva: Els jugadors s'asseuen en rotllana i comencen a comptar, dient un nombre cadascú, quan arribi a 13, enlloc de dir el nombre dirà oliva i posarà una norma, que sempre consistirà en dir tal paraula enlloc d'un número. De manera que a la següent ronda, s'haurà de dir la paraula enlloc del nombre i en arribar al 13 de nou s'haurà de dir oliva, i aquesta persona afegirà una altra paraula. Qui s'equivoqui queda eliminat.

13. Joc del mirall.

Tipus de joc: tranquil, per parelles.

Participants: més de dos.

Espai: interior o exterior.

Material: no necessari.

Desenvolupament: Els jugadors se situen per parelles un davant de l'altra. Un farà de mirall i haurà d'imitar tots els moviments que faci l'altre. Al cap d'una estona es poden intercanviar rols.

Variant del "espejo malo": El mirall farà els moviments contraris que hauria d'imitar.

14. Ticutí- ticutà

Tipus de joc: en rotllana.

Participants: més de 8.

Espai: interior o exterior.

Material: dos objectes qualsevol.

Desenvolupament: Els jugadors s'asseuen en rotllana. Un d'ells tindrà dos objectes, un serà el ticutí i l'altre el ticutà. Aquest jugador li dirà al de la seva dreta de la rotllana: "Et passo el ticutí", i ell li ha de preguntar: "El què?" i llavors el primer jugador li respon: "El ticutí" i li dóna l'objecte ticutí. De la mateixa manera ho farà amb el ticutà per l'altra banda. La segona persona li ha de passar l'objecte a la tercera amb la mateixa frase, però en el moment que pregunta "el què?", la pregunta ha d'arribar fins al primer jugador, ell la respondrà i tots transmetran la resposta en cadena fins qui té l'objecte perquè el passi. L'objectiu consisteix en que arribin els dos objectes al jugador inicial havent fet la volta.

15. El detectiu.

També conegut com: cerca les diferències.

Tipus de joc: individual, calmat.

Participants: més de 5.

Espai: interior o exterior.

Material: no necessari.

Desenvolupament: Un dels jugadors serà el detectiu i s'amagarà de l'espai on són la resta. Aquests es col·locaran d'una manera i llavors cridaran el detectiu que observarà com està la col·locació. Se li deixa uns minuts perquè ho memoritzi i s'haurà d'amagar de nou. Es canvia lleument la disposició de l'escena i es crida al detectiu de nou. Aquest haurà de dir quins canvis s'han realitzat o quina persona s'ha mogut...

16. Assassí.

Tipus de joc: de rotllana, tranquil, individual.

Participants: més de 8

Espai: interior o exterior

Material: no necessari

Desenvolupament: Els jugadors s'asseuen en rotllana. Un dels jugadors serà l'encarregat de repartir els rols i dirà a cau d'orella de cada jugador si es assassí o poble. Un cop repartits tots els rols comença el joc. L'assassí ha de matar al poble picant l'ullet. Cada cop que un poble mori ho ha de dir. El joc s'acaba quan un viu enxampa a l'assassí.

Variante: La variante és exactament igual, però afegim els rols de detectiu i àngel: el detectiu és l'encarregat de dir qui és l'assassí i en aquest cas només podrà ser ell que el delati, el poble no pot dir res. I l'àngel salvarà els morts fent el gest del petó amb els llavis. Tant l'àngel com el detectiu poden morir.

17. Cutxitxí, cutxitxà, cutxitximbombà.

Tipus de joc: en rotllana, calmat.

Participants: més de 5.

Espai: exterior o interior.

Material: no necessari.

Desenvolupament: Els jugadors s'asseuen en rotllana. Un d'ells comença fent un gest repetitiu al ritme de cu-txi-txí, cu-txi-txà, cu-txi-txím-bom-bà. Quan ha acabat amb el primer gest, sense fer cap pausa, continua amb un altre gest, amb el mateix ritme i la mateixa frase, que es va repetint, un cop per cada gest. El jugador de la dreta l'ha de seguir, fent sempre el gest anterior al gest que fa en aquell moment el jugador de la seva esquerra.

18. Agafar la forquilla.

Tipus de joc: tranquil, individual.

Participants: més de 3.

Espai: interior millor, però també pot ser exterior.

Material: cadira, fulard, plat i forquilla.

Desenvolupament: Un dels jugadors s'asseu en una cadira amb els ulls tapats. Sota la cadira hi ha un plat i una forquilla. Al voltant de la cadira, en cercle hi ha els altres jugadors asseguts. Els jugadors han d'intentar acostar-se al plat i la forquilla i agafar la forquilla i tornar-la a deixar sense fer soroll. El jugador de la cadira quan senti un soroll ha d'indicar d'on surt i després es canvien els papers. Pot fer-se també amb una campana sota la cadira que han de fer sonar els altres.

19. Els contraris

Tipus de joc: tranquil, individual.

Participants: més d'un.

Espai: interior o exterior.

Material: no necessari.

Desenvolupament: Un dels jugadors donarà les instruccions i la resta han de fer tot el contrari que el que està dient. El que s'equivoqui queda eliminat!

20. Continuem amb la història

Tipus de joc: en rotllana, calmadet.

Participants: més de 4.

Espai: interior o exterior.

Material: no necessari.

Desenvolupament: Els jugadors s'asseuen en rotllana, un d'ells comença a explicar una història i la narra durant uns minuts. Llavors, el següent de la rotllana l'ha de seguir.

21. La Bomba

Tipus de joc: de rotllana.

Participants: més de 8.

Espai: exterior o interior.

Material: una pilota.

Desenvolupament: Es fa una rotllana de peus. Un jugador s'asseurà enmig de la rotllana. Els jugadors que es troben formant la rotllana s'han de passar una pilota a la ma mentre el del mig compta. Quan porta la meitat, el que està comptant dirà: "S'acosta la bomba", i quan acabi el compte diu: "Bomba". El que tingui la pilota a les mans en aquest moment queda eliminat i s'asseu al terra. La bomba pot anar dient canvi de sentit mentre fa el compte llavors els jugadors han de canviar el sentit de circulació de la pilota. Els que han quedat eliminats asseguts al terra, fan que en el moment de passar la pilota, els jugadors que està encara de peu han de saltar per sobre d'ells, dificultant el pas de la bomba (la pilota).

22. Menjar xocolata.

Tipus de joc: en rotllana.

Participants: més de 6.

Espai: interior o exterior.

Material: un parell de daus, ganivet, forquilla, plat i una rajola de xocolata. (Depenent de com afegir guants)

Desenvolupament: Els jugadors s'asseuen en rotllana. Al mig hi situem un plat amb una rajola de xocolata, la forquilla i el ganivet. Els jugadors han de tirar els dos daus seguint l'ordre de la rotllana. Al que li surtin dos números iguals en la tirada (aquesta norma la podem variar com vulguem) s'ha de posar al mig i començar a menjar la xocolata amb forquilla i ganivet, fins que a un altre del cercle li surtin dos números iguals en la tirada. Guanya qui aconsegueix menjar-se tota la xocolata.

També es pot afegir uns guants per fer-ho més complicat i divertit! I es pot fer en dos grups i veure quin dels grups s'acaba la xocolata abans!

23. La frontera

Tipus de joc: de rotllana.

Participants: més de 5.

Espai: interior o exterior.

Material: no necessari.

Desenvolupament: Els jugadors s'asseuen en rotllana. Un dels jugadors serà qui és la frontera i pensarà una norma (per exemple: passaran la frontera les paraules que tinguin la síl·laba: -una) La resta de jugadors aniran preguntat si això o allò pot passar la frontera, i el de la frontera respondrà si o no depenen de si compleix la norma. Llavors els jugadors hauran de deduir quina és la norma! Qui ho encerti farà de frontera.

24. El Psicòleg

Tipus de joc: de rotllana.

Participants: més de 5.

Espai: interior o exterior.

Material: no necessari.

Desenvolupament: Els jugadors s'asseuen en rotllana. Un dels jugadors serà el psicòleg i sortirà del cercle per anar-se'n lluny i amagar-se. La resta de jugadors han de pensar entre tots quina malaltia mental tindran (per exemple, tenir la personalitat del company de la dreta del cercle). Un cop decidit, entra el psicòleg i anirà fent preguntes als altres jugadors, i aquests respondran seguint la norma, fins que el psicòleg endevini en què consisteix.

25. El llop

També conegut com: Assassí màster/ Assassí de les gallines.

Tipus de joc: de coneixença, de rotllana i individual.

Participants: més de 8.

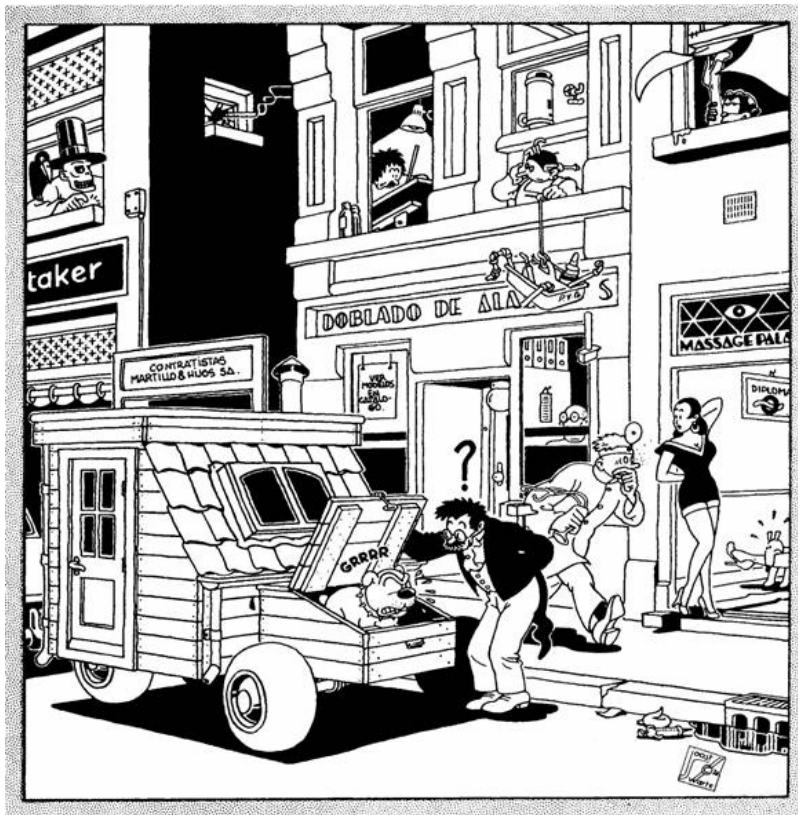
Espai: interior/exterior.

Material: no necessari.

Desenvolupament: El grup de participants s'asseuen fent una rotllana. Un d'ells serà el màster i dirà: El poble ha d'anar a dormir!! Aleshores el màster tocarà a un dels jugadors i aquest serà el llop, obrirà els ulls i senyalarà a un altre jugador que automàticament morirà. Tot seguit el màster dirà: El poble es desperta!! Tothom obrirà els ulls i el màster dirà qui ha estat víctima del llop.

Llavors entre tots hauran d'anar argumentant i també s'hauran d'aliar per decidir qui és el llop. Un cop decidit per majoria qui creuen que és el llop aquesta persona serà eliminada i dirà si és llop o forma part del poble. Si és el llop el joc s'acaba, si no ho és tornaran a tancar tots els ulls i el llop escollirà una altra víctima i tornarà a començar el joc fins que al final es descobreixi qui és el llop.

JOCS MOGUTS



26. Atac al refugi

Tipus de joc: 2 equips.

Participants: més de 15.

Espai: interior o exterior.

Material: pilota.

Desenvolupament: Es divideixen els jugadors en 2 equips. Un forma un cercle ben junts per l'espatlla. Això es el refugi, amb el seu tresor dins, una pilota. La resta de jugadors han d'entrar dins el cercle i treure la pilota sense tocar-la amb les mans, mentre els jugadors que estan agafats fen el cercle ho han d'evitar. Si es trenca el refugi o surt la pilota, el equip invasor guanya un punt.

27. El desplomat

Tipus de joc: individual, mogudet.

Participants: més de 6.

Espai: exterior.

Material: fulards.

Desenvolupament: Hi haurà un noi que farà d'ocell i tots els altres seran els caçadors. El noi/a que faci d'ocell portarà a l'esquena una sèrie de fulards (enganxats per dintre els pantalons) que representaran les plomes. Els caçadors hauran d'agafar-li aquestes plomes.

Necessitarem un terreny de joc bastant gran, del qual s'han de delimitar els espais.

Al començar el joc hi haurà una separació d'uns 15 metres entre l'ocell i els caçadors. L'ocell haurà d'escapar dels caçadors, i aquests li hauran d'agafar les plomes. Per que l'ocell es pugui defensar, cada 10 segons s'aturarà el joc, tots hauran de quedar-se quietes. En aquests moments, l'ocell podrà decidir quin dels caçadors vol eliminar (qui estigui més a prop seu). Un cop eliminat un caçador es segueix jugat i així successivament fins que li prenguin tots els fulards o fins que elimini a tots els caçadors.

28. Atrapa amb bloqueig

Tipus de joc: individual.

Participants: més de 6.

Espai: exterior o interior amplis.

Material: no necessari.

Desenvolupament: El jugador que atrapa és obstaculitzat per un altre participant anomenat bloquejador. Aquest darrer ha d'impedir que qui atrapa agafi els seus companys. En cas que qui atrapa aconsegueixi, malgrat la oposició del bloquejador, atrapar algun jugador, el bloquejador passarà a ser qui atrapa i aquest passarà a ser obstaculitzador.

29. Matar conills

Tipus de joc: mogudet, individual.

Participants: més de 10.

Espai: exterior.

Material: pilota i fulards (opcional).

Desenvolupament: Cada jugador serà un conill i viurà dins d'un camp de conills delimitat. Qui tingui la pilota podrà llençar-la i si toca a un altre conill, abans que la pilota toqui el terra, aquest estarà mort i s'haurà d'asseure on l'han mort. Només es poden moure quan algú tingui la pilota. Si algú agafa la pilota a l'aire abans que toqui terra, mort el que l'ha llençada.

Per reviure hi ha dues opcions: quan mor qui t'ha matat i quan t'arriba la pilota. En la segona opció es pot passar la pilota a la resta de companys morts perquè també es puguin salvar, si no ho fas, deixes la pilota al terra i surts corrents.

Una altra opció, si tots els participants porten el fular, seria salvar-se robant un fular d'un company.

30. L'aranya

Tipus de joc: mogudet, individual.

Participants: més de 8.

Espai: exterior.

Material: no necessari.

Desenvolupament: Es dividirà el terreny de joc amb una línia, marcada al terra o especificada, que serà la teranyina, on se situarà una persona que farà d'aranya. L'objectiu de la resta de participants consisteix en creuar la teranyina sense ser caçat per l'aranya. Els jugadors se situen a una de les puntes del camp, i hauran de travessar fins l'altra. L'aranya se situa a la línia central, i es desplaçarà per la línia dreta-esquerra, sense anar endavant-endarrere. Cada cop que es caci un jugador, aquest es convertirà en aranya i s'afegirà a la teranyina. Les aranyes han d'anar agafades de la mà.

El joc s'acaba quan només queda un jugador fora la teranyina.

31. Tot s'hi val.

Tipus de joc: mogut, 2 equips

Participants: més de 10.

Espai: exterior.

Material: no necessari, tot i que un xiulet tampoc fa nosa.

Desenvolupament: Es dividirà el terreny de joc amb una línia, marcada al terra o especificada, que serà la frontera. Es fan dos equips anivellats i cada un es col·loca a una banda de la frontera. Un xiulet o crit, marcarà l'inici i el final. Entre un i altre els jugadors han de portar contraris a la seva zona. Tot s'hi val. En el moment del segon xiulet, qui tingui més jugadors i contraris al seu camp, guanya.

32. Moros i cristians.

Tipus de joc: mogut, en dos equips.

Participants: més de 10.

Espai: exterior.

Material: no necessari.

Desenvolupament: Es formen dos equips i es col·locaran en files una davant de l'altra i separades una certa distància. Tots els membres d'un equip es col·locaran amb una mà estesa i de cara amunt mentre un membre de l'altre equip s'hi acostarà i anirà passant la seva mà suaument per damunt de la mà de cada un dels components de l'equip fins que li sembli oportú de picar la mà d'un jugador enlloc de passar-la suaument. En aquest moment arrencarà a córrer fins al seu equip mentre aquell a qui ha picat la mà surt corrents a empaitar-lo. Si l'atrapa, queda eliminat, si no, queda eliminat el perseguidor.

Continua el joc invertint els papers entre els equips.

33. Desfer el nus

També conegut com: Nusos/ Embolics

Tipus de joc: en grup.

Participants: més de 8.

Espai: exterior o interior.

Material: no necessari.

Desenvolupament: Tots els jugadors s'agafen de la mà, com si anessin a fer una rotllana, però sense tancar-la. Un altre jugador els enreda, tot fent una gran nus. Els jugadors del cercle no es poden deixar anar de les mans i han de passar per on el que enreda els digui. Un grup reduït d'altres jugadors voluntaris ha de quedar a fora i quan estigui fet el manyoc, han de desfer-lo. Aquests no poden mirar quan s'està fent el nus. Al desfer-se els jugadors han de fer cas a qui els està endreçant.

34. Macedònia

També conegut com: Macedònia, paella, amanida...

Característiques:

Tipus de joc: individual.

Participants: més de 9.

Espai: exterior o interior.

Material: no necessari.

Desenvolupament: Un dels jugadors s'encarrega de repartir els rols, en aquest cas dirà els components d'una macedònia: poma, plàtan i taronja (depenent de quants siguin jugant, es poden posar més fruites, i amés es pot usar la paella, amanida...). Un cop repartits els rols, aquest jugador haurà de cridar: "poma!" i tots els que siguin poma hauran de marxar de lloc que ocupen i anar a buscar un altre lloc d'una poma. El mateix amb la resta de fruites. En cas que digui: "Macedònia!" s'hauran de moure tots.

35. Joc dels paperets

Tipus de joc: per equips (3).

Participants: entre 9 i 15.

Espai: exterior o interior.

Material: papers i recipient.

Desenvolupament: Es fan trossos de paper i es reparteixen entre els jugadors (3 per cap) i hi escriuen paraules o frases i els pleguen per ficar-los en un recipient. Es fan tres o quatre equips de jugadors, millor tres, que s'han de col·locar junts. Llavors es fan tres rondes:

1^a: comença un equip, un dels seus jugadors agafa el recipient i té un minut per anar traient paperets i ha de descriure el que hi ha sense dir la paraula ni derivats, per tal que la resta del seu equip ho endevini. Cada cop que endevinin un, se n'agafa un altre. Tots els que hagin aconseguit en el minut se'ls queden. Després ho fan els altres equips, i es faran tantes rondes com calgui perquè s'acabin tots els paperets. En les rondes s'ha de seguir un ordre dels participants de cada grup, i cada cop sortirà un membre diferent. Un cop s'han acabat, es compta quants n'ha aconseguit cada equip i es tornen a doblegar i posar al recipient.

2^a: comença l'equip que li tocava després de l'últim de la primera ronda. En aquesta ronda farem el mateix que en la primera però amb mímica.

3^a: repetirem el procés, però només es podrà dir una paraula (que evidentment no poden ser derivats ni una paraula que estigui compresa en el paper, en cap idioma.

36. Joc dels ous

Tipus de joc: mogudet, individual, per parelles o en equips

Participants: més de 5.

Espai: Exterior, pla i sense molt de vent.

Material: aros (en el seu defecte un parell de fulards lligats per les puntes fent una circumferència) i moltes pilotes petites i boles de porexpan (o pilotes mitjanes).

Desenvolupament: Cada ocell o parella d'ocells té un aro, que és el seu niu i a dins hi té, per exemple, 3 ous (boles de porexpan o pilotes mitjanes):

Un jugador o grup reduït de jugadors, des de punts estratègics, van llençant pilotes petites (menjar) i els altres jugadors (els ocells) les poden anar a caçar i portar-les al seu niu. Quan una ocell està tocant el seu niu, ningú li pot robar els ous. Ningú es pot posar dins el seu niu, ni en el de ningú. Però quan un ocell abandona el niu, la resta d'ocells, poden anar a robar els seus ous o el menjar que ha aconseguit. No es poden robar ous i menjar alhora. Els ous només es poden agafar d'un en un i de menjar màxim dues pilotes. Si han robat menjar, aquest ja és seu, però si han robat un ou, el seu propietari (la seva família) pot recuperar-lo abans no el deixi al seu niu, pillant-lo.

Al final del joc, si algú no té ous al niu, ha perdut totalment i de forma vergonyosa. Dels altres, guanyen els que tenen la proporció més propera a 2 boles de menjar per ou. I d'aquests, guanyen els que tenen més ous.

Variacions: la versió més senzilla és amb un sol tipus de pilotes: tot són ous, i no hi ha diferències entre ells. Guanya el niu amb més ous

37. Stop.

Tipus de joc: de córrer, individual.

Participants: més de 10.

Espai: exterior o interior.

Material: no necessari.

Desenvolupament: Un dels jugadors la para i la resta han de ser pillats, tocats amb la mà. Per evitar ser pillats han de dir: "Stop" i quedar-se quiets amb les cames i els braços estesos fins que vingui un altre jugador i els salvi tot picant-los a la mà. Si el que la para aconsegueix pillar a algú, aquest serà el qui la pari ara.

Altres versions: En dir "Stop" et quedes amb els braços en forma d'abraçada, i per salvar-te algú s'hi ha de ficar i fer-te un petó. I la versió del xampinyó, en la que per salvar-te t'ajups al terra i per seguir jugant han de saltar-te per sobre.

38. Go!

Tipus de joc: de córrer i estratègia, 2 equips.

Participants: més de 15.

Espai: exterior o interior.

Material: fulard.

Desenvolupament: Es fan 2 equips (un dels qual portarà el fulard al cap) i es fa una rotllana, intercalant un jugador de cada equip. L'equip del mocador al cap comença, surt un jugador de la rotllana i es col·loca dins, on vulgui. Després surt el de la seva esquerra, que serà de l'altre equip, i fa el mateix. Així s'anirà repetint, mentre hi hagi rotllana. Es poden col·locar com vulguin, es poden agafar d'algú del seu equip, però només quan entren. Quan els d'un grup aconsegueixen, agafats de la mà, rodejar a un o més oponents, aquests tornen a la rotllana i es col·loquen al final, alternant-se amb els que els han encerclat, que també tornen a la rotllana, i com que seran més, alguns s'hauran de pujar junts i per tant, tindran l'oportunitat de saltar torns a l'equip contrari, quan els toqui. Els jugadors encerclats, que no siguin oponents, es queden on eren. El joc s'acaba quan no quedi rotllana, o s'acabin els jugadors o el temps. En aquest últim cas guanya el que tingui més jugadors.

39. Quidditch

Tipus de joc: 2 equips.

Participants: més de 11

Espai: exterior ampli.

Material: 6 aros i 6 fustes que es puguin clavar al terra. Cinta meravella, cordill i tisores per muntar les cistelles (amb les fustes i aros). 1a pilota mitjana i 1a petita.

Desenvolupament: El camp de Quidditch té tres anelles a cada banda i no té límits d'espai. Les anelles d'una i altre banda estan encarades. L'anella central es troba més amunt que les altres dues. Aquestes anelles consisteixen en un aro que es lliga en un pal que es clava al terra. Per tant, com que les anelles per dins han d'estar totalment buides, cal que el pal central sigui una mica més alt. Una persona ha de fer d'àrbitre.

Encistelladors (2 o més): El seu objectiu és passar-se la pilota i fer-la passar per qualsevol de les tres anelles de la porteria contrària. Si ho aconsegueixen és gol i val 10 punts. Poden encistellar tant per davant com per darrere, però sempre efectuant llançaments, és a dir sense passar el braç per dins. No es juga amb el peu. Els encistelladors poden moure's sense pilota, i poden interceptar la pilota dels encistelladors de l'equip contrari. Ara bé, no es poden moure amb la pilota i no poden passar la pilota als batejadors. Sí poden passar-la al porter.

Batejadors (2): El seu objectiu és interceptar la pilota quan els encistelladors contraris se la passen entre ells. Els batejadors, com els encistelladors, només es poden moure sense pilota. Quan un batejador intercepta una pilota, s'atura (i en aquest cas, la seva parella també) i pot intentar tocar amb la pilota un membre de l'equip contrari. Aquests es podran moure i fugir tant com vulguin del batejador, doncs el camp no té límits. Però si en toca un, aquest s'haurà d'asseure al terra fins que un jugador del seu equip aconseguixi la pilota i li doni. Ara bé, si la pilota no cau a terra, si l'aconsegueix agafar, es salva i la pilota passa a ser seva i el que s'asseu és el que l'ha llançat. El batejador també pot passar-la a la seva parella o bé als encistelladors del seu equip. Només llançaran la pilota contra encistelladors o batejadors, mai contra el porter. També poden intentar passar-la a la seva parella, si aquesta és al terra, perquè pugui salvar-se i continuar jugant. Però sempre sense que ambdós es puguin moure.

Caçador (1 o 2): És el porter. Joga com un encistellador, amb la diferència que ell no pot marcar gols i que el seu objectiu és impedir que l'equip contrari els n'hi facin. Ara bé, el caçador té una altra missió: aconseguir la papallona daurada. Aquesta és una pilota petita que l'àrbitre del partit llançarà *pels puestos* en el moment més inesperat. Quan la llanci, els caçadors de cada equip aniran a caçar-la i el primer que l'agafi, li portarà a l'àrbitre. La resta de jugadors han de continuar amb el joc, doncs aquest no es para. Quan un caçador ha aconseguit agafar la papallona daurada, l'aixeca enlaire i l'altre caçador no lluitarà per prendre-li. Si es juga amb dos caçadors per equip, els dos faran d'encistelladors, però només un podrà fer de porter i l'altre agafarà la papallona daurada. Agafar la papallona val 30 punts. Al llarg dels 15' de partit, la papallona es llança 3 vegades.

40. El xut

Tipus de joc: per equips, de córrer.

Participants: més de 10.

Espai: exterior

Material: 1 pilota, 1 galleda i aros.

Desenvolupament: Al camp de joc, s'hi marquen un espai per xutar, un recorregut amb tantes bases com jugadors i un cercle al centre per posar-hi la galleda.

Un equip xuta i l'altre recull. Un jugador del primer equip xuta la pilota i corre a fer el circuit. Pot córrer mentre no fiquin la pilota a la galleda. El segon equip intentarà atrapar la pilota i ficar-la a la galleda. Llavors criden: "Galleda!", i els jugadors que estiguin fora d'una base queden eliminats. Un jugador pot llençar la pilota contra un altre que estigui corrent en comptes de ficar-la a la galleda, però només si aquest es troba en dues bases. Si el toca queda eliminat.

41. Arrencar polls

Tipus de joc: per equips, de força.

Participants: més de 10 .

Espai: exterior o interior.

Material: no necessari.

Desenvolupament: Un grup de jugadors s'enreden agafant-se ben fort dins d'un espai marcat. A fora, un altre grup de jugadors, quan els de dins estiguin preparats, intentaran arrancar-los. Quan un jugador per el contacte amb la resta del grup, passa a ser de l'altre grup i a per tant a arrancar polls. El joc s'acaba quan no queda cap poll.

42. Mags, fades i bruixes.

Tipus de joc: de córrer, per equips.

Participants: més de 15.

Espai: exterior o interior.

Material: no necessari.

Desenvolupament: Es formen dos equips en fila, una davant de l'altre. Aquí cada grup es reuneix abans de col·locar-se i decideixen què seran: mags, bruixes o fades. Un cop col·locats, els dos grups fan alhora la presentació: diuen maaaags, bruuuixes i faaaades, fent el gest pertinent. Fet això i sense pausa, cada grup dirà el nom del què ha triat, tot fent el gest alhora (és molt important el gest). Mags pillen a bruixes, aquestes pillen a les fades i les fades als mags. Hi ha una línia rere de cada equip on han d'arribar corrent, en el cas que han de fugir. Si els pillen abans d'arribar, passen a ser de l'altre equip.

43. Roma

Tipus de joc: per equips, de córrer.

Participants: més de 15.

Espai: exterior.

Material: pilota.

Desenvolupament: Es dibuixen dos cercles de tres metres de diàmetre a terra, a vint metres de distància l'un de l'altre. Un equip es col·loca dins d'un d'ells i l'altre s'escampa entre els dos cercles. Un dels jugadors exteriors passa la pilota a un company del interior perquè la colpeixi amb la mà, i la llanci tan lluny com pugui.

Quan es llança la pilota, el primer equip, els de dins el cercle, corre cap a l'altre cercle. Els de fora intentaran agafar la pilota i tocar algun contrari. Si un jugador és tocat fora del cercle, els equips s'intercanvien els papers; si no els primers guanyen un punt.

44. Relleus amb nusos

Tipus de joc: per equips, de córrer.

Participants: més de 10.

Espai: exterior o interior molt ampli.

Material: 2 fulards.

Desenvolupament: Un jugador serà el que aguantarà els 2 fulards i dirà els números (es col·locaran al mig dels dos equips). Cada equip se situa en un extrem del camp i cada jugador se li assigna un número. Quan el conductor digui el número d'un jugador, aquest sortirà corrents a buscar el fulard.

El jugador correrà amb el fulard en direcció a l'equip contrari i el lligarà al canell d'un jugador. En acabat, tornarà amb el seu equip per deslligar el fulard que tindrà lligat un dels seus companys.

Amb el nou fulard a la mà, correrà a lligar-lo al turmell d'un altre contrincant, i tornarà corrent a deslligar el que tindrà un dels seus companys també al turmell.

Pot haver-hi més d'un jugador a la mateixa base, però si un equip ja no té ningú per xutar, es canvien els papers com si tots haguessin estat eliminats. Quan passa a la inversa, s'acaba el joc.

45. Multi Pi

Tipus de joc: mogut, individual

Participants: més de 10

Espai: exterior ampli

Material: no necessari

Desenvolupament: Paren més d'un jugador (entre 3 i 5), aquests comencen a contar junts agafats de la mà fent una rotllana. Han de contar al uníson. La resta de jugadors que els estaran tocant s'han d'amagar quan es comença la conta enrere. Llavors cada jugador que l'està parant fa 3 passes cap a on ell vulgui. Ha de trobar els jugadors amagats, cridar-los pel nom i dir on s'amaguen.

Si l'encerten, el jugador anirà cap el que l'ha trobat, li donarà una vida (tots començaran amb 3 vides) i es quedarà amb aquest fins que es torni a contar, que es tornarà a amagar.

Si el que la para s'equivoca, es trenca l'olla, però el joc continua amb normalitat. El que passa és que el jugador que estava amagat on deia el monitor anirà fins a ella i rebrà una vida d'aquest. Es quedarà amb ella fins que es torni a contar; llavors continuarà jugant.

Si quan un que la para pilli un altre jugador, i aquest només té una vida, es queda sense al donar-li i s'espera fins que es torni a contar. A partir d'aquest moment ell també es posa a contar al costat del que la para.

Els jugadors poden intercanviar-se les vides si volen. Els que la paren han de fer el compte al uníson amb la resta quan un d'aquests cridi: Piiiiiiiiiiiiiiiiiiii!!!! I comenci el compte enrere.

JOCS DE NIT



46. Caçadors, gossos i cérvols

Tipus de joc: mogut per equips, de nit.

Participants: més de 15

Espai: exterior ampli

Material: no necessari, es recomanen llanternes

Desenvolupament: Es divideix els jugadors en dos grups un dels quals seran els cérvols i l'altre es dividiran en caçadors i gossos. Els cérvols tindran un temps de 5-10 minuts per amagar-se. Un cop passat el temps, sortiran els gossos a buscar els cérvols, i quan en trobin un hauran de fer lladrucs (imitar els sons d'un gos) perquè vagin els caçadors i l'atrapin. Els gossos no poden atrapar al cérvol, només el poden seguir, i per avisar al caçador només ho poden fer imitant el soroll del gos. El joc s'acaba quan s'hagin agafat tots els cérvols.

47. Els quatre turons.

També conegut com: La bandera

Tipus de joc: mogut per equips, de nit.

Participants: més de 10.

Espai: exterior ampli, preferiblement amb una clariana o turó.

Material: 5 fulards i 3 llanternes.

Desenvolupament:

Establir un turonet o una zona amb clarianes on hi establirem un perímetre marcat amb fulards i il·luminat amb dues llanternes. Al centre hi haurà la bandera. Els jugadors han d'haver recorregut el terreny abans de començar el joc per poder fer estratègies.

Es divideixen els jugadors en dos equips: els atacants i els defensors. Els atacants han de ser una mica menys que els defensors. Els atacants han de treure la bandera del perímetre sense ser anomenats. Cap defensor pot estar dintre del perímetre marcat. Si un dels defensors és capaç de dir el nom d'un atacant que ha vist abans que agafés la bandera, aquest es quedarà dins del perímetre sense moure's. Els altres atacants poden salvar els seus companys si els piquen la mà dins del perímetre, abans que es digui el seu nom. El joc finalitza quan s'aconsegueix treure la bandera del perímetre amb èxit.

48. El macarroni

Tipus de joc: mogut per equips, de nit.

Participants: més de 15.

Espai: exterior

Material: macarrons i dos recipients

Desenvolupament: Es fan dos equips. Cada membre dels dos equips s'amaguen un macarró pel cos. Els nens han de passar a l'altre camp a deixar el seu macarró en un recipient. Tot i això, al camp contrari els poden parar membres de l'altre equip per buscar-li el macarró. El nen que porta l'objecte amagat conta fins a deu mentre l'altre noi busca el macarró. Un cop han passat els deu segons el nen que buscava ha de deixar passar a l'altre.

49. Caça del vampir.

Tipus de joc: mogut per equips, de nit.

Participants: més de 15.

Espai: exterior ampli.

Material: no necessari, es poden usar llanternes.

Desenvolupament: Es divideix els jugadors en dos grups un dels quals serà el grup de víctimes i l'altre grup es dividirà en vampirs i caçadors. Per iniciar-se el joc, les víctimes tindran temps per amagar-se, uns 5-10 minuts. Quan s'acabi aquest temps, s'alliberaran els vampirs i aniran a caçar les víctimes, que ho faran agafant-les del braç.

Les víctimes atrapades passaran a ser vampirs convertits. Una estona més tard, uns 5-10 minuts, d'haver alliberat els vampirs, sortiran els caçadors a atrapar-los. Es caçarà als vampirs de la mateixa manera, agafant-los pel braç. Un cop atrapat el vampir (tant vampirs originals com convertits), se'ls portarà a una zona anomenada Santuari (zona del terreny de joc, prèviament delimitada). Al Santuari hi haurà un una persona encarregada que preguntarà si és vampir original o convertit, si és original es quedarà atrapat, i si és convertit podrà tornar a sortir com a víctima. Els vampirs atrapats se salven quan un altre vampir els porta una víctima perquè la mosseguin, amb el qual el vampir atrapat es salvarà i la víctima passarà a ser vampir convertit.

El joc s'acaba quan només hi hagi vampirs o quan es decideixi parar.

50. La pastanaga

Tipus de joc: mogut individual, de nit.

Participants: més de 15.

Espai: exterior ampli, si pot ser boscós.

Material: pastanaga (xiulet o altre element sorollós), targetes de vida. Necessitarem bolis i elements freaks per a la versió freak.

Desenvolupament: Un jugador porta un objecte sorollós (un xiulet per exemple) que serà la pastanaga, i es va movent i amagant-se pel terreny de joc. La resta de jugadors es divideixen en conills i llops. El grup de llops ha de ser d'entre 3 i 4, i el de conills de 8 a 20. Els conills portaran una vida (un paper o targeta...). Quan el llop atrapa a un conill, el conill dona la vida al llop i n'ha d'anar a buscar una altra al cau, lloc on hi haurà un altre jugador repartint les targetes. El joc finalitza quan els conills aconseguixen atrapar la pastanaga.

Versió freak del joc: Tres jugadors seran 3 personatges famosos, la resta de jugadors es dividiran en fans i antifans.

L'objectiu dels fans consisteix en que els tres famosos els firmin la targeta, però els antifans els aniran perseguint i els prendran la targeta. Els famosos emetran sons o llum gràcies a un complement que els caracteritzi. Hi haurà un últim jugador encarregat de repartir les targetes per firmar, situat a un lloc determinat, on podran anar els fans que l'han perdut. El joc finalitza quan un dels fans aconseguix les tres firmes en una targeta.

DEDICATÒRIES

