

JOC: CATCH BALL

Número de participants
De 2 a 8 jugadors
Edat recomanada
A partir de 8 anys
Espai i requisits tècnics
Espai exterior ampli sense obstacles
Material
<ul style="list-style-type: none"> • 4 catch-ball: pilota amb una base central d'on en surten 6 mànecs de diferents colors amb números: groc - 0, blau - 1, taronja - 3, vermell - 4 • 2 fulls d'instruccions plastificats

Durada partida
20-25 minuts aproximadament
Fotografia / Esquema

Objectiu del joc
L'objectiu del joc, per a un jugador o un equip, és aconseguir primer el nombre de punts pactats a l'inici del joc.

Procedència, història, contextualització...
<p>El Catch-ball és un material especial per a fer jocs per a participants de més de 5 anys que afavoreix la coordinació ull/mà, l'aprenentatge de les matemàtiques i d'habilitats de socialització.</p> <p>L'objectiu del joc, per a un jugador o un equip, és aconseguir primer el nombre de punts pactats a l'inici del joc. Es poden fer:</p> <p><i>Jocs de sumar:</i> Comencen de 0 i cal arribar a 32 punts per guanyar.</p> <p><i>Jocs de restar:</i> Comencen de 32 i cal arribar a 0 per guanyar.</p> <p>afegir o treure punts quan s'agafa el Catch-Ball per un dels sis mànecs amb nombres i colors diferents.</p> <p>Els jugadors amb problemes de matemàtiques hauran de ser ajudats i animats pels altres jugadors incloent els seus oponents. Aquesta interacció ajudarà a adquirir importants habilitats de socialització, animant l'esperit de relació amb els companys de joc.</p>

Funcionament / Regles
<p>Regles</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Els jugadors han de posar-se l'un davant de l'altre. Els adults a una distància de 6 a 9 metres i els petits a uns 3 m. 2. El Catch-Ball ha de ser agafat per un mànec i llançat dibuixant un arc a l'aire, donant a l'oponent un marge de temps prudencial i l'oportunitat d'agafar la pilota. 3. Un Catch-Ball que és llençat per un jugador (1) i no agafat per l'altre (2) aquest segon perd un punt en jocs de sumar i en guanya un en jocs de restar.

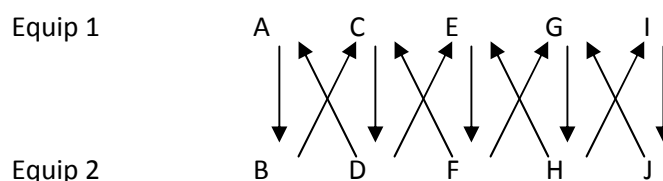
4. Un Catch-Ball llançat massa curt o lluny, o desviat, o massa alt per sobre del cap de l'altre jugador, farà que perdi un punt el primer jugador, que és qui ha tirat el catch-ball. O bé, si es juga a restar, el guanya en comptes de perdre'l.
5. Els tirs ràpids del Catch-Ball no són permesos, excepte quan s'ha establert així entre els jugadors (que no són principiants).
6. Els punts són sumats o restats segons el mànec que s'agafi.

Blau	1 punt
Taronja	2 punts
Verd	3 punts
Vermell	4 punts
Groc	0 punts

7. Poden ser vàlides dues normes pel que fa al mànec groc. A nivells de principiants es considera que quan s'agafa aquest mànec la puntuació és 0 i, per tant, es continua amb la mateixa marca anterior. A nivell avançat es pot establir la norma següent: quan s'agafa el Catchball pel mànec groc la seva marca passa a ser 0 (en jocs de sumar) o 32 (en jocs de restar).
8. Un jugador pot doblar els punts guanyats si abans d'agafar-lo endevina el color del mànec que agafarà. Ex. Si un jugador crida vermell i després agafa el mànec vermell no es suma o resta 4 punts sinó 8. Però si t'arrisques a dir el color i no ho encertes, et resten o et sumen el doble de punts del mànec que agafes, del total de la puntuació del teu equip.
9. A nivells entremitjos o avançats, el resultat ha de ser exacte. Si un equip té 31 punts i agafa un mànec que no dóna la puntuació exacte, ni es suma ni es resta, no compta.

Regles opcionals per a 4 o més jugadors

Quan s'involucren 4 o més jugadors en el joc, totes les regles continuen sent les mateixes. No obstant, la pilota pot ser passada com mostra la il·lustració següent:



Altres propostes de jocs

- A.** En agafar-lo pel mànec groc no perds ni fas cap punt (variant regla nº7).
- B.** Els jugadors intenten agafar el catch-ball pel mànec groc (no volen guanyar punts). El qui arribi a 32 és el perdedor.
- C.** Se'l passen d'un equip a l'altre i l'han d'agafar pel mànec groc, si l'agafen per un altre mànec queden eliminats. Perd el primer equip que s'eliminen tots els jugadors.

Equip 1
F E D C B A

Equip 2
A B C D E F

- D.** En la mateixa posició C, se'l passen de l'un a l'altre intentant aconseguir el màxim de punts. El primer equip que arribi a 32 guanya. Si un equip agafa el catchball pel mànec groc perd un jugador i si es queda sense jugadors perd el joc.
- E.** Els nens que són més grans poden jugar-hi tot aprenent matemàtiques; fent sumes, multiplicacions, divisions i restes. El cap de joc diu un número i el qui agafa el catchball ha de sumar-lo, restar-lo, dividir-lo o multiplicar-lo pel número que ha agafat.
- F.** Jugar individualment aconseguint arribar a 32.
- G.** Jugar encistellant el catchball a dos cercles; si s'encerta aconsegueixes els punts sumats dels mànecs que queden a l'aire, si es queda obstruït a l'aro és un punt. El joc s'acaba quan algun dels dos equips arriba a 32.
- H.** També és un joc fantàstic per a la piscina. S'hi pot jugar com els de pati normal o també encistellant, la diferència només està en que pot caure fora de l'aigua.

Punts: - Si s'obstrueix al cercle: 1 punt

- Si entra: la suma de 2 punts més el del mànec que queda fora l'aigua.

El catch-ball és fantàstic pels nens petits perquè es poden subjectar a dos dels mànecs i picar peus movent-se a través de l'aigua.

- I.** Un joc també d'encertar dins l'aigua però per més d'un jugador es posa el catchball al final de la piscina o a una distància adequada. Cada bàsquet és un punt i quan algú arriba a 10 punts és el guanyador.
- J.** Jugar agafant els colors, es llencen i es tornen el catchball des de la distància que ells vulguin. El catchball ha de ser agafat pel mànec que ha estat llençat. I cada llançament haurà de ser de diferent color que els dos anteriors.

Els jugadors escampats pel camp i el cap de joc crida el nom d'un d'ells que haurà d'agafar la pilota, llavors llença la pilota enlaire i la persona que ha cridat ha d'intentar agafar-lo.

Informació dinamització

Valor pedagògic

Observacions i recomanacions per a la dinamització

Informació complementària

JOC: FRISBEE
Número de participants

2 a 14 jugadors

Edat recomanada

A partir de 8 anys

Espai i requisits tècnics

Espai exterior ampli

Material

- 8 frisbees o plats voladors bàsics de plàstic semi rígid amb colors variats
- Instruccions amb propostes de diferents jocs

Durada partida

De 20 a 40 minuts aprox.

Fotografia / Esquema

Objectiu del joc

Amb aquest material proposem fer diferents jocs amb diferents objectius (fer el màxim nombre de punts, tenir habilitat per fer anar el frisbee, etc.).

Procedència, història, contextualització...

L'origen del plat volador és molt original i divertida. Comença quan una colla de nois de Bridgeport (Amèrica del Nord) van dedicar-se a agafar els motlles del pastisser local, el senyor Frisbee, i a tirar-se'ls entre ells.

Funcionament / Regles

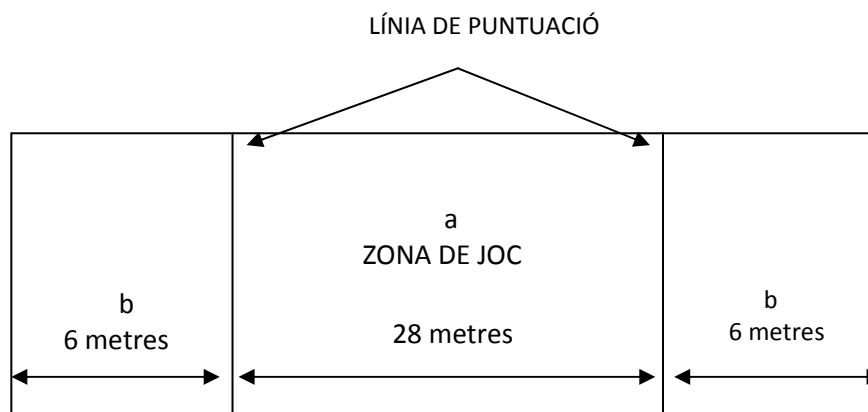
Hi ha infinitat de jocs que es poden fer, això sí, sempre amb parelles. Aquest objecte, que sembla desafiar la llei de la gravetat, segueix entusiasmant a tothom, deixant de banda l'edat, el sexe, la condició física i l'experiència en el joc. A continuació, us proposem uns quants jocs i activitats.

1. Plat a gol

Nombre de jugadors: 12-14 jugadors dividits en 2 equips.

Camp de joc: Es divideix el camp de joc en tres parts:

- Zona de joc: ha de tenir 28 m.
- Zones de gol: n'hi ha d'haver dues de 6 m cadascuna, dividides per una línia de puntuació.



Reglament:

- Hi ha 4 temps de 10 minuts cada un.
- Els jugadors no poden desplaçar-se amb el plat volador.
- El jugador que rep el disc volador s'ha de parar al més ràpid possible.
- Quan un disc cau a terra és falta de l'últim jugador que l'ha tocat i treu l'equip contrari des del punt on ha quedat el disc.
- Només un defensor pot cobrir l'atacant en possessió del plat volador mantenint una distància d'un braç. No es pot agafar el disc de les mans del jugador contrincant.
- La possessió del disc és limitada a 10 segons per jugador.
- El contacte entre dos jugadors contraris és falta, per tant no es permet donar cap cop a la mà del jugador que vol llançar el plat.

Funcionament del joc:

- L'objectiu del joc és el de marcar tants gols com es pugui a l'equip contrari.
- S'inicia el joc amb un sac: els dos equips es col·loquen sobre la línia de puntuació. L'equip defensor llança el plat volador al més lluny possible en direcció a l'equip contrari. Els atacants han d'atrapar el plat a l'aire (o si s'és un petardet, recollir-lo de terra!) i iniciar el joc.
- Per marcar gol cal fer successives passades del disc entre els seus jugadors evitant l'equip defensor. Aquests intentaran interceptar les passades per convertir-se en atacants i poder marcar gol.
- Es considera gol quan un jugador aconsegueix rebre el disc dins la zona de gol de l'equip contrari.
- Qui fa gol, té dret a reiniciar el joc amb un nou sac.

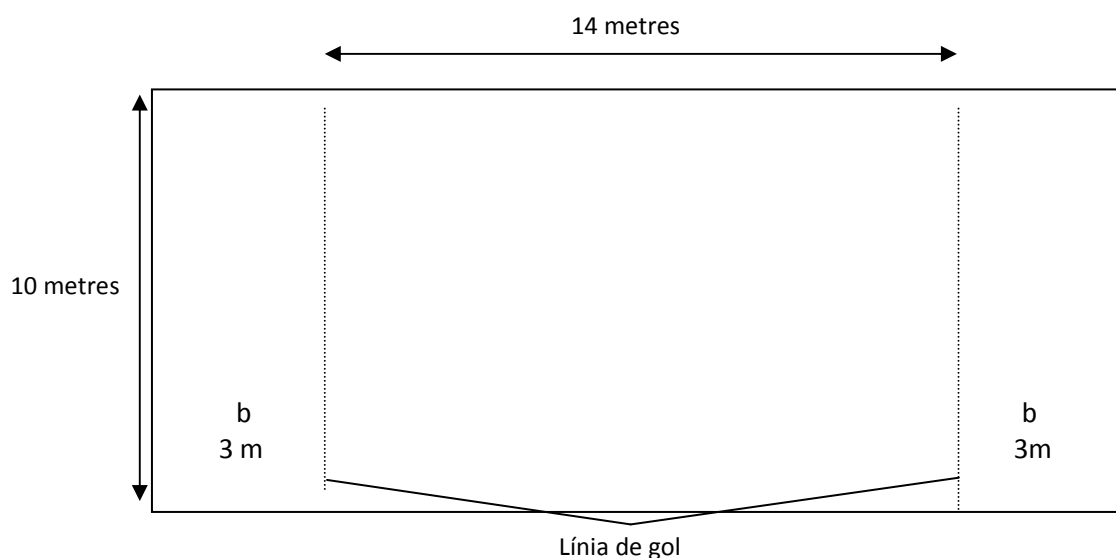
2. El guts

Nombre de jugadors: 10 jugadors dividits en 2 equips.

Camp de joc: El camp es divideix en tres zones:

a. Zona central: Espai de 14 m de llargada x 10 m d'ample.

b. Zona de gol: Dues zones de 3 m de llargada x 10 m d'amplada i marcades per la línia de gol.



Funcionament del joc:

Els jugadors de cada equip es col·loquen dins la zona de gol, separats per la longitud dels seus braços.

El joc consisteix a intentar fer un llançament de disc a través de la línia humana que forma l'equip contrari, situada a una distància de 14 m, sense que puguin capturar el plat. Si aquest passa la línia de gol o cau per un intent de capturar-lo, l'equip que ha fet el llançament s'anotarà un punt. Si al contrari, el disc no arriba a la línia de gol o l'equip contrari captura al vol el disc, aquest equip s'anota un punt.

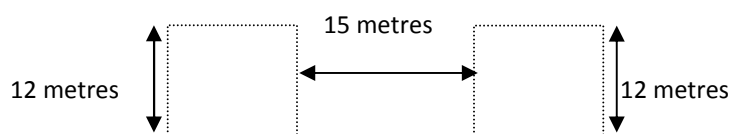
Els llançaments es faran alternativament i independentment que es guanyi o no el punt de la jugada.

El joc s'acaba quan s'arriba a un determinat nombre de punts pactats prèviament a l'inici del joc o segons el temps establert també prèviament.

3. El doble plat

Nombre de jugadors: 4 jugadors dividits en dos equips.

Camp de joc: El terreny de joc ha de ser de dos quadrats de 12 m de costat i amb una separació de 15m.



Funcionament del joc:

Cada equip ha de tenir un plat volador i un quadrat que defensarà.

S'inicia el joc a partir del senyal que farà un dels jugadors que no té el plat volador (s'aniran alternant): comença el llançament simultani.

Puntuació:

- L'equip guanya un punt sempre que faci un atac amb èxit, o sigui, quan aconseguix que el disc caigui dins dels límits del camp contrari. Però si el disc surt fora del quadrat, serà l'equip contrari el qui aconseguirà el punt.
- Si els plats xoquen a l'aire, es compta un punt a l'equip contrari, si el plat volador cau en el propi camp, i dos punts si són els dos frisbees que hi cauen .

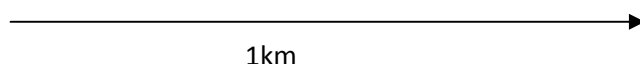
4. Llançament a distància

És un joc que es pot fer individual (pots picar-te amb tu mateix!) o a partir de dos jugadors, tants com n'hi hagi. Cada un dels participants ha de tirar quatre vegades el disc volador, disposant de dos minuts per fer-ho. Guanya aquell que hagi aconseguit més distància.

5. Màxim de temps a l'aire

Es tracta que cada participant tiri el disc volador cap amunt i contra el vent amb l'objectiu que estigui el màxim de temps a l'aire. Cada participant disposa de 5 oportunitats. El temps es mesura des del moment en què es deixa el plat fins que es torna a agafar.

6. Discathon



L'objectiu del joc és el de fer volar el plat per tot el recorregut amb el menor temps possible.

Cada participant disposa de dos plats voladors i els anirà llançant alternativament fent el recorregut marcat. Guanya aquell jugador que aconsegueixi acabar amb el menor temps possible. Com podeu deduir, s'hi pot jugar a partir de dos jugadors tot i que n'hi pot jugar un de sol per millorar la pròpia marca.

7. L'acordió

Tots els participants es col·loquen en parelles mantenint una distància de 5 m. Si aconsegueixen passar-se el disc 4 vegades seguides sense que els caigui a terra, poden fer una passa endarrere; si pel contrari cometen algun error, la passa haurà de ser endavant. Guanya la parella que aconsegueixi mantenir més distància entre ells. Es pot pactar un temps límit de joc.

8. La caça de la llebre

Tot el grup són llebres que viuen contentes i felices al bosc!! Un jugador porta el plat volador i és el caçador. Aquest haurà d'afinar la punteria i anar a caçar cadascuna de les llebres fins que no en quedi cap. Per fer-ho, només les ha de tocar amb el seu plat volador. Penseu que heu de jugar amb un plat tou d'espuma o goma tova i que no val tocar el cap o la cara.

Es pot fer la variant de fer com el joc d'atrapar tradicional: qui para se'n lliura quan toca algú altre i s'intercanvien els papers.

9. A la caça del plat volador

Aquest joc és molt divertit i engrescador. El monitor ha de llançar el disc volador al més lluny possible amb l'objectiu que l'atrapí algun nen del grup. Per això, hi haurà una cursa aferrissada entre tots els participants. Bona caça!

10. Els cercles

Es col·loca el grup de participants en forma de cercle menys un voluntari que es posarà al bell mig com el dijous. Cadascun d'ells ha de dibuixar un cercle a terra, del qual no poden sortir. Es tracta d'anar-se passant el plat volador entre els de la rotllana evitant que el del mig l'agafi. Si aquest, aconsegueixi atrapar-lo, s'intercanvien els papers entre el voluntari del mig i l'últim que ha llançat el plat.



Valor pedagògic**Observacions i recomanacions per a la dinamització****Informació complementària**

JOC: FUN-BALL

Número de participants
A partir de 4 participants
Edat recomanada
A partir de 8 anys
Espai i requisits tècnics
Un espai exterior ampli i net, sense obstacles.
Material
<ul style="list-style-type: none"> • 4 fun-ball que consten de: 8 cistelles corba, anomenades <i>scoop</i>, que és de plàstic rígid amb un mànec amb prolongació. Tot plegat fa uns 35 cm. • 8 pilotes de plàstic. • Instruccions del joc

Durada partida
20/25 minuts aprox.
Fotografia / Esquema

Objectiu del joc
Donar a conèixer un material alternatiu per realitzar diferents jocs esportius i tradicionals.

Procedència, història, contextualització...
El Fun-Ball és un esport de llançament i recepció que exigeix una gran precisió en el càlcul de distàncies i trajectòries. Té el seu origen en una modalitat de la pilota basca anomenada <i>cesta punta</i> . A la resta d'Europa i d'Amèrica s'anomenen <i>fun-ball</i> tots els jocs i esports que es practiquen amb aquest tipus de material.

Funcionament / Regles
<p>Us proposem tres jocs en equip que podeu fer amb el <i>fun-ball</i> tenint present que els jocs col·lectius d'aquest esport poden ser d'una complexitat comparable a qualsevol altre esport.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Es pot jugar a bàsquet adaptant-lo a les característiques del <i>fun-ball</i>: per puntuar cal tocar el taulell en comptes d'introduir-lo dins de la cistella. 2. Es pot jugar al joc de la pilota indiana explicat a l'apartat corresponent. 3. Es pot jugar al lacrosse explicat al llibre TRES JOCS ESPORTIUS AMB VALORS EDUCATIUS de la col·lecció Lleure, núm.2, del CAE, formació i serveis socioculturals. <p>Per a aquests jocs podem utilitzar qualsevol camp de voleibol o de bàsquet i per diferenciar els equips, es pot tenir un <i>scoop</i> d'un color diferent per equip.</p> <p>Altres jocs:</p> <p>Tal com hem dit a la introducció, el nostre objectiu és el de donar-vos recursos per posar en pràctica en el món del lleure amb nois i noies. És per això que no ens limitarem a descriure el <i>fun-ball</i> com una activitat merament esportiva, sinó que us proposem un seguit de jocs i activitats lúdiques com a exemple de les moltes possibilitats creatives que aporten aquests tipus de materials alternatius.</p>

1. Sense alè

Fem grups de tres, màxim 4 jugadors. Per a cada equip els proporcionem una caixa, paperera o quelcom que pugui servir de cistella, un *scoop* i una pilota per jugador. Es tracta d'encistellar el màxim nombre de cops en un temps prèviament determinat. Un jugador de cada equip serà l'encarregat de tirar les pilotes i la resta hauran de córrer sempre per tal d'aconseguir capturar les pilotes (tant si entren com si no entren a la cistella) tot comptant les vegades que l'encerten. Qui aconseguirà més encerts?

2. Qui canta els seus mals espanta

Abans de res cal pactar una cançó que tots els jugadors coneguin i fer dos equips equitatius. El joc es tracta d'aconseguir de passar-se la pilota sense perdre-la durant el temps que dura la cançó. L'equip contrari intentarà rescatar al vol la pilota evitant el contacte físic amb el contrincant. El qui té la pilota no pot córrer i no pot tenir la pilota més de 5 segons. En el cas contrari, la pilota se l'endurà l'equip contrari. Recordeu que cal cantar la cançó ben alta perquè tothom la senti, sobretot el qui té la pilota.

3. Tinya cadena

Tots coneixem la tinya cadena. Un para, i, a mesura que va atrapant els seus companys, aquests s'agafen en cadenes de dues o tres persones sumant el nombre dels qui paren en reprimenda dels qui s'escapen. Amb el Fun-Ball podem fer el mateix. Tots tenen un *scoop* i una pilota. A mesura que el qui, para, atrapa, es van afegint augmentant així el nombre de jugadors que van de cacera. Això sí, sense agafar-se, ja que si no us faltarien mans!

Informació dinamització


Valor pedagògic

Observacions i recomanacions per a la dinamització

Informació complementària

JOC:	INDIACA
-------------	----------------

Número de participants
De 2 a 12 participants per indiaca
Edat recomanada
A partir de 8 anys
Espai i requisits tècnics
<ul style="list-style-type: none"> Espai exterior ampli sense obstacles
Material
<ul style="list-style-type: none"> 5 indiaques alemanes Instruccions

Durada partida
Fotografia / Esquema


Procedència, història, contextualització...
<p>L'indiaca prové del Brasil, amb la variant que allà és anomenada <i>peteka</i>. Val a dir, però, que a Corea, al Japó i a la Xina ja s'hi juga des de fa més de 2.000 anys. A Europa va entrar-hi per Alemanya i, fa poc, va arribar a Espanya.</p> <p>El joc amb indiana es pot practicar com un recurs didàctic, com un joc esportiu diferent, en el lleure... ja que té una gran possibilitat d'activitats físiques, d'oci i educatives.</p>

Funcionament / Regles
<p>Tècnica</p> <p><u>Cops bàsics:</u> La indiana es pot colpejar amb la mà i poden ser cops:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alts: quan es colpeja per damunt del cap. - Mitjans: entre els malucs i les espatlles. - Baixos: quan es colpeja per sota dels malucs. <p>També es pot colpejar amb el peu o amb qualsevol altra part del cos: amb el cap, amb els genolls...</p> <p><u>El servei:</u> Es fa amb el palmell de la mà oberta i sempre per sota de les espatlles. Les plomes han d'apuntar cap a la direcció que volem que voli. Flexionem el cos una mica endavant, amb el peu contrari a la mà executora del cop avançat. En el moment que colpegem la pilota indiana, la mà que la subjecta es retira ràpidament.</p> <p>Us proposem uns quants jocs per fer:</p> <p>1. El joc de la pilota indiana</p> <p>L'indiana va néixer i créixer com un joc popular, una diversió de carrer per jugar i passar-s'ho bé. Amb el temps, però, va anar evolucionant de manera que s'han anat delimitant tota una sèrie de regles: camp de joc, material... fins a arribar a ser un esport amb tot el que comporta: tècniques, tàctiques i reglamentació... Tot i així, les regles del joc les podem adaptar a les nostres necessitats pedagògiques, als nostres objectius educatius o recreatius, en resum, a la nostra realitat educativa. Vegem com s'hi juga!</p>

Nombre de jugadors: 12 jugadors dividits en dos equips. Tant podem jugar-hi en parelles, com en equips de quatre, cinc o sis jugadors.

Camp de joc: El camp oficial per jugar-hi és el de voleibol, no obstant això, hi podeu jugar en qualsevol altre que reuneixi les següents condicions mínimes: ha de ser pla, rectangular i dividit en dues parts iguals per una xarxa central. La mida d'aquest camp pot ser variable i l'alçada dels pals i la xarxa també és flexible. La distribució dels jugadors serà la que indica el dibuix.

Reglament:

- El joc consta de sets com en el tennis. Cada set té 15 punts.
- L'equip guanyador serà el primer que arribi a tres sets guanyats.
- Si hi ha empat als 14 punts, guanyarà el que obtingui 2 punts d' avantatge.
- Quan s'arriba a 8 es canvia de camp, però s'ocupen les mateixes posicions en el terreny de joc.
- El servei el fa el jugador situat a l'extrem dret com en el voleibol.
- Els jugadors giren en sentit de les agulles del rellotge cada vegada que es recupera el servei.
- En el transcurs del joc els jugadors tindran llibertat absoluta per moure's per tot el seu terreny de joc.

Funcionament del joc:

L'objectiu del joc és guanyar els tres sets abans que no ho faci l'equip contrari. Es tracta d'un tipus de joc molt semblant al voleibol: es passa l'indiaca per sobre de la xarxa central del terreny de joc, intentant que caigui a terra dins els límits del camp contrari, abans que algun dels jugadors adversaris puguin passar-la al nostre camp.

Si hem sacat nosaltres i cau dins dels límits del seu camp ens anotarem un punt, si pel contrari va a fora dels límits reglamentaris del camp o xoca amb la xarxa perdrem el servei, i serà l'equip contrari qui sacará.

2. Variants del joc de l'indiana

Com hem dit anteriorment, el joc esportiu de la pilota indiana es pot adaptar molt fàcilment a les nostra realitat educativa. Vegem-ne alguns exemples:

- Adaptacions pel que fa a com picar la indiana: amb les mans o amb els peus, amb totes les parts del cos, amb una pala o raqueta...
- Adaptacions pel que fa a modalitats de joc: jocs individuals, dobles, trios, per equips, mixtos...
- Adaptacions pel que fa al nombre de tocs: un sol toc per als jocs individuals, dobles i trios, dos tocs per als jocs d'equip, fer el sistema del voleibol...
- Adaptacions pel que fa a la zona de joc: es poden improvisar terrenys de joc reduïts i sense mides, amb xarxa o sense, amb cordes o gomes elàstiques... dependrà del joc que volem fer i del nombre de jugadors.

3. Tennis Indiana

És una variant de les modalitats de joc amb la pilota indiana que hem vist fins ara. Les regles són com les del tennis tot i que no cal ser tan primmirats. S'hi pot jugar pactant prèviament les normes i en la modalitat d'individual, dobles i fins i tot per equips de quatre. Això sí, calen raquetes de tennis o similars i la indiana corresponent (va molt més bé!).

4. Tinya indiana

Us proposem de jugar a la tinya tradicional, però per en comptes d'atrapar tocant amb la mà ho farem amb la indiana. Podem afegir-hi normes per tal de posar-hi una mica de salsa si es tracta de jugar amb nois i noies més grans!

Per exemple:

- Si ens tiren la indiana i l'agafem al vol podem guanyar-nos una vida, o, si es vol, es pot fer pagar una penyora al qui l'ha tirada.
- Podem plantar-nos (podem pactar com ens plantem) per tal d'evitar que ens toquin. Algú ens haurà de desplantar (amb un petó, amb una teletubbie abraçada, amb un salt ...).
- ...

5. Cursa d'indianes

Fem un mínim de dos equips segons el nombre de participants que som. Ens posem en files paral·leles. Entre cada jugador del mateix equip cal que hi hagi una separació d'un mínim de 2 metres. Cada equip ha de disposar d'una indiaca. Cal que ens la passem sense que caigui a terra i fent una cadena contínua fins a arribar al final. El primer que ho aconsegueix és el guanyador. Si abans d'arribar al final la indiana cau, caldrà començar de nou.

6. Alerta que no caigui!

Podem jugar-hi amb petits grups o tots junts. En qualsevol cas, cal que ens agafem de les mans i formem un cercle. Cada jugador tindrà una raqueta a cada mà donant-se les mans amb els companys. El joc consisteix en mantenir a l'aire la indiana impulsada pels tocs de les raquetes que es comparteixen amb els companys del costat. S'ha d'aconseguir coordinar el desplaçament del grup i l'acció del cop de cada parella. Podem fer el joc asseguts a terra, amb un o dos jugadors lliures per salvar les situacions perilloses...

7. La xarxa juganera

Cal fer grups de quatre persones. Es tracta de passar-se la indiana d'un costat a l'altre de la xarxa, amb la peculiaritat que aquesta la subjecten dos jugadors que es van desplaçant pel terreny de joc. Ara pugem, ara s'acoten, ara cap a la dreta i ara a l'esquerra. Quin mareig! Aconseguiu fer 15 tocs seguits? Després us intercanvieu els papers.

8. La diana

Fem grups de quatre jugadors dividits en dos equips. Un equip tindrà la indiana i l'altre una anella grossa. Ens col·loquem front a front per equips formant una creu. Es tracta de fer passar la indiana pel mig de l'anella. Mentre una parella es passa l'anella al volt, els altres es passen la indiana intentant d'aconseguir que passi pel centre de l'anella. Cada cop que ho aconsegueixen reben un punt. Als deu intents es poden intercanviar els materials. Qui ha fet més dianes?


Informació dinamització

Informació complementària

--

JOC: JAVELINA

Número de participants
De 2 a 10 participants
Edat recomanada
A partir de 8 anys
Espai i requisits tècnics
Espai exterior ampli
Material
<ul style="list-style-type: none"> • 2 javelines d'espuma • Fitxa amb propostes de jocs

Durada partida
30 minuts aproximadament
Fotografia / Esquema


Objectiu del joc
Practicar el llançament de javelina tot fent jocs alternatius.

Procedència, història, contextualització...
<p>La javelina d'espuma és un material que dona un gran ventall de possibilitats lúdico-recreatives. Es poden fer diversos jocs, només cal proposar-los i pactar conjuntament les seves normes i regles.</p> <p>Es poden fer jocs en grup o per parelles. Fins i tot, de forma individual, es poden practicar activitats d'habilitat i força.</p> <p>Us fem una proposta oberta amb possibilitat de fer-hi les adaptacions oportunes.</p>

Funcionament / Regles
<p>1. Llançament de javelina</p> <p>Es pot fer individual, per parelles o equips. Es tracta de llançar la javelina des d'un punt concret, el més lluny possible. Guany el qui fa més metres.</p> <p>2. Arribar a un punt X</p> <p>És un joc cooperatiu on es tracta de fer relleus. Es fan grups de 3-4 persones. El primer llança la javelina i, automàticament, el segon, surt corrents en la mateixa direcció per agafar la javelina al punt on caigui a terra per tornar-la a llançar. Guanya l'equip que arriba primer a un punt X o el qui va més lluny des del punt d'inici.</p> <p>3. Cursa de javelina</p> <p>Qui corre més, la javelina o el jugador? Un jugador llança la javelina al mateix temps que un altre surt corrents en la mateixa direcció. Si el jugador avança la javelina abans que aquesta toqui a terra, guanya la cursa. Si la javelina cau a terra davant del jugador que corre, aleshores guanya el llançador de javelina.</p>

4. Tinya de javelina

Es tracta de jugar al joc popular de la *Tinya* utilitzant la javelina per tocar i fer parar.

5. La caça al vol

Aquest joc es tracta de jugar amb l'habilitat de caçar al vol la javelina. Es poden fer diferents jocs:

- Una parella de joc es col·loquen a certa distància l'una de l'altre i es van passant la javelina amb l'objectiu que la tercera persona disposa entre les altres dues, no agafi la javelina. Quan el jugador del mig caça la javelina es canvien els papers. Si al cap d'una estona, el jugador del mig, no aconsegueix agafar la javelina, es canvien els papers.
- Es pot jugar segons la modalitat del fresbee: passar-se la javelina intentant que aquesta no caigui mai a terra. Hi poden jugar parelles o grups de 4-5 persones.

6. Joc d'en Robin Hood

És un joc de fer punteria. Dos jugadors voluntaris, es posen al cap una poma, una llauna buida... i es col·loquen certa distància dels dos tiradors. Poden tenir fins a 3 oportunitats de tirar l'objecte del cap a terra. Els llançadors, seran prou hàbils? Els que fan de diana, seran prou valents per no moure's?

Informació dinamització


Valor pedagògic

Observacions i recomanacions per a la dinamització

Informació complementària

JOC: RINGO

Número de participants
De 15 a 20 participants
Edat recomanada
A partir de 8 anys
Espai i requisits tècnics
Un espai exterior ampli i net, sense obstacles.
Material
<ul style="list-style-type: none"> • 10 Ringos: anelles d'uns 14 cm Ø, són de colors vius i llampants. • Full amb propostes de jocs.

Durada partida
De 15 a 20 minutos
Fotografia / Esquema


Procedència, història, contextualització...
<p>El <i>ringo</i> també és anomenat anella voladora. És un material molt nou que s'ha creat recentment i, en conseqüència, encara és poc conegut i practicat.</p> <p>El <i>ringo</i> té unes característiques similars al plat volador, per tant, molts dels jocs que hem vist en en aquell apartat es poden aplicar en aquesta modalitat.</p>

Funcionament / Regles
<p>1. Ringo mà</p> <p>Aquest joc està inspirat en l'handbol; la diferència està que no es poden donar més de dues passes seguides amb el <i>ringo</i> a la mà i no es pot prendre el ringo a cap adversari quan el tingui en la seva possessió.</p> <p>2. Ringo tennis</p> <p>Equips de dues o tres persones es situen en una pista de tennis. Han de seguir el mateix procediment que en el tennis, o sigui, a través de llançaments intentaran que el <i>ringo</i> caigui als buits de l'equip adversari perquè toqui a terra i perdin un punt.</p> <p>3. Ringo pica</p> <p>Es formen dos equips amb el mateix nombre de jugadors. El monitor o un jugador voluntari es posa en una àrea de 3 m de radi, a la qual no es podrà entrar, enfilat sobre una cadira i aguantant una pica. Els dos equips han d'intentar introduir el <i>ringo</i> en aquesta pica i així poder guanyar un punt.</p> <p>4. Coincidència</p> <p>Calen 4 jugadors per fer dos equips. Una de les parelles disposa d'un <i>ringo</i> i l'altra d'una pica. Cada un dels jugadors que porta la pica l'ha d'agafar pels extrems i ha d'evitar que els altres passin el <i>ringo</i> per sobre.</p> <p>5. Ringo rugbi</p> <p>El joc està inspirat en el conegut rugbi. L'objectiu del joc és plantar el <i>ringo</i> en una màrfega fent sempre les passades als companys cap endarrere. Els placatges però, són diferents als del rugbi, ja que es fan</p>



tocant a l'adversari sense violència i a dues parts concretes del cos (cal pactar quines han de ser). Si s'aconsegueix, el jugador tocat ha de parar-se i passar immediatament el *ringo* o perdre'l.

6. *Ringo* punteria

Us proposem de jugar a les anelles clàssiques fent punteria des de certa distància. Podem utilitzar un pal d'escombra partit en tres parts amb voluntaris per subjectar-los. La distància la podem anar variant per augmentar el nivell de dificultat i la complicació del joc. A més, es poden fer moltes variants com per exemple traçar un recorregut i anar tirant els *ringos* de manera que per cada encert podem avançar una posició. Qui farà tot el recorregut en menys tirades?

Informació dinamització

Valor pedagògic

Observacions i recomanacions per a la dinamització

Informació complementària

JOC: VORTEX
Número de participants

De 2 a 10 jugadors

Edat recomanada

A partir de 8 anys

Espai i requisits tècnics

Un espai exterior ampli i net, sense obstacles.

Material

- 1 Vortex
- Fitxa informativa del material

Fotografia / Esquema

Objectiu del joc

Amb el vortex treballarem les passades per parelles, per equips, etc.

Funcionament / Regles

El *vortex* és un nou joc alternatiu que aporta noves possibilitats lúdico-esportives.

Excel·lent mitjà per iniciar-se al llançament de javelina.

Estan fabricats amb una espuma especial, molt densa a la part de davant i més tova a la part de darrere. Això el fa un element segur.

Les mides del vortex són les següents:

- **Longitud:** 33 cm.
- **Pes:** 350 gr.

Amb ell es poden fer tot tipus de jocs de llançament, jocs de passades per equips, etc.

Informació dinamització