

JOCS POPULARS I TRADICIONALS VALENCIANS



INTRODUCIMOS de JOCS POPULARS

QUINTANA

Tia Godoy



2008

Salutació

És per a mi un orgull i una satisfacció, com a regidor d'Esports de l'Ajuntament de Castelló i en nom del nostre alcalde, Alberto Fabra, saludar-vos i col·laborar, a través del Patronat Municipal d'Esports, en aquesta tercera edició de la Trobada de Jocs Populars que organitza el Seminari de professors d'Educació Física de Castelló junt al Servei d'Ensenyament en Valencià de la Conselleria d'Educació.



Una iniciativa didàctica sobre el Jocs Tradicionals que continua creixent i que enguany reunirà més de 730 escolars de 16 centres educatius de la Ciutat junt amb més de 70 professors, sense els quals seria absolutament impossible aquest tipus d'iniciatives, i que té com a fi l'aprenentatge dels nostres costums.

Per a l'Ajuntament de Castelló es una satisfacció que la gran labor que realitzen els organitzadors d'aquesta jornada, i les iniciatives d'altres entitats com l'Institut Etnogràfic de Castelló, la Federació de Colles, els organitzador del "Campionat del Món de Boli", i altres, haja culminat enguany amb la construcció del Parc Poliesportiu Municipal dels Jocs Tradicionals, junt al Segon Molí, a més de l'organització d'un Congrés Internacional de Boli. Iniciatives totes elles que tenen com a fi la recuperació dels nostres Jocs Populars i fomentar una pràctica lúdica i esportiva que es pot practicar preferentment a l'aire lliure i que fomenta l'activitat física i la relació social al carrer, inherent a la nostra cultura mediterrània.

Vull donar les gràcies a les persones que s'han implicat de forma activa en la celebració d'aquest seminari i que, amb la col·laboració municipal, aporten a la ciutat noves accions culturals i educatives.

Només em cal desitjar-vos una exitosa celebració d'aquesta trobada, que a ben segur disfrutareu.

Enhorabona.

*Vicent Sales Mateo
Regidor d'esports de l'Excm. Ajuntament de Castelló
President del Patronat Municipal d'Esports*

Introducció

SEMINARI DE MESTRES DE CASTELLÓ “Jocs TRADICIONALS I LLENGUA”

Des del Seminari “Joc i Llengua” ens vam plantejar ara fa dos anys que els jocs populars i tradicionals era una bona manera de, per un costat, treballar part dels continguts de l'àrea d'educació física que fan referència als jocs tradicionals, i per un altre costat, fer tot un treball en valencià de manera que l'alumnat tinguera un moment més per usar la nostra llengua i aprenguera a jugar usant-la.

Ja fa anys que hi ha una Escola Autònoma de Jocs Tradicionals i que estos jocs s'estan treballant en moltes escoles. Tanmateix, només fa tres anys que es va fer una trobada de jocs a Alacant, amb la participació de nombroses escoles, i fa dos que ho fem a Castelló. Enguany també es fa trobada de jocs a Nules i a la Vall d'Uixó.

Els objectius d'esta trobada són molts, però destacaríem els següents:

- Recuperar uns jocs als quals s'ha jugat durant segles en les nostres comarques i que pels motius que siga s'estan deixant de jugar.
- Que l'alumnat faça una activitat on el treball cooperatiu siga una peça clau en l'assoliment de l'objectiu que tenen els jocs.
- Que l'alumnat faça un treball d'investigació d'aquells jocs a què jugaven els seus pares/mares i iaies quan eren menuts.
- Que hi haja un treball de llengua a l'aula (lectura, escriptura...) i al pati (oral) de manera que l'alumnat tinga un àmbit on poder usar el valencià.
- I per últim, i sobretot, que l'alumnat gaudisca i s'ho passe bé jugant, sense cap pressió competitiva ni res que se li assemble.

Agraïm al Patronat d'Esports de Castelló la seua col·laboració perquè este projecte de trobada de jocs poguera dur-se a terme, tant pel que fa a la publicació com pel que fa a tota la infraestructura del dia de la trobada. Agrair igualment al Servei d'Ensenyament en Valencià la seua inestimable ajuda en la coordinació tant del seminari com de la trobada.

Índex

Salutació	3
Introducció	4
Jocs:	
Baló Caçador	6
Cursa de Sacs	8
Cementeri	10
Els quatre cantons	12
Gegants i nans	14
Aras Lama (multicultural)	16
Cheia (multicultural)	18
La Cadena	20
La Sabatilla per darrere	22
L'Aranya	24
Marro	26
Les Cadiretes	28
Pot-Pot	30
Sendri	32
Sogatira	34
Tres pamets	36
Pedra,paper,tisores	38

Participants: Alumnes i professorat de les Escoles de Castelló

CEIP BLASCO IBÁÑEZ
CEIP CERVANTES
CEIP FADRELL
CEIP GREGAL
CEIP JUME I
CEIP SANCHIS YAGO
CEIP VICENT ARTERO
CEIP BISBE CLIMENT

CEIP CARLES SALVADOR
CEIP EXÈRCIT
CEIP GAETÀ HUGUET
CEIP ISABEL FERRER
CEIP PINTOR CASTELL
CEIP SERRANO SUÑER
CEIP ANTONIO ARMELLES
CEIP LLUIS REVEST

Nom del joc: **BALÓ CAÇADOR**

Durada òptima: 20 minuts

Materials que necessitem: pilota de goma mitjana (que es pugui agarrar amb una mà) i camp delimitat

Comencem a jugar: El mestre llança el baló a l'aire i el xiquet que l'agarra serà el primer caçador. Si al llançar la pilota, toca directament el cos d'un company, aquest queda quiet (dret o assegut) esperant agarrar la pilota per a salvar-se i ser caçador de nou. Si la pilota toca primer a terra, no mata.

Una vegada toca la pilota, pot fer dues coses:

- alliberar-se i ser el nou caçador
- passar la pilota als altres companys caçats i salvar-los

Quan la pilota toca terra, pot ser agarrada per qualsevol jugador.

Variants del joc: Es pot jugar amb dues o tres pilotes caçadores.

NOM DEL JOC: BALÓ CAÇADOR



Nom del joc: CURSA DE SACS

Localitat: Joc originari d'Andalusia (segons la classificació de Moreno Palos)

Localització temporal: En alguns pobles del interior de Castelló, es fan carreres de sacs en la celebració de Sant Antoni, juntament amb altres curses (cavalls, a peu...).

Durada òptima: 10 minuts.

Materials que necessitem:

- sacs i cordells.
- un espai amb una línia d'eixida i una d'arribada.

Comencem a jugar: Tots els participants en la cursa es col·loquen dins dels sacs. Tots es posen darrere de la línia de sortida. A la senyal, els participants comencen la cursa. El primer que travesse la línia d'arribada és el guanyador. La forma de desplaçar-se serà saltant. Per a evitar que ningú pugui fer trampes, és aconsellable lligar els participants a l'altura dels turmells.

Variants del joc: Es poden fer al millor a una (simple) o al millor a tres (el primer que guanya tres carreres és el guanyador).

NOM DEL JOC: CURSA DE SACS



Nom del joc: CEMENTIRI

Altres denominacions: “Balontiro”, jugar a matar.

Durada òptima: Es poden fer les partides que es vulguen. La partida s'acaba quan tots els membres d'un equip estan morts.

Materials que necessitem: Una pilota blana.

Comencem a jugar: Es posen dos equips enfrontats i separats per una línia enmig. Per començar, ha de posar-se un membre de cada equip de voluntari en una zona que s'anomena “cementiri” que està darrere del camp de l'equip oponent, i és on aniran els que siguin ferits del seu equip. Aquest voluntari només es quedarà fins que “maten” a algú del seu equip, ja que estava com a voluntari.

Comença el joc llançant la pilota un dels dos equips intentant tocar amb ella a un jugador de l'equip contrari:

- Si toca a un xiquet de l'equip contrari i la pilota cau a terra, el xiquet tocat agafa la pilota i es posa al seu cementiri. En aquest cas és ell el que llança la pilota.

- Si toca la pilota a terra abans de que toca al xiquet, no passa res, es continua el joc.

- Si algú del cementiri aconsegueix “matar” algú de l'equip contrari es salva i torna al seu camp.

- Cal recordar que la pilota només es pot llançar amb les mans i que no es pot eixir del camp.

Variants del joc: Es poden fer cementiris laterals. Els que estan morts es van posant als cementiris que rodegen a l'equip contrari, de manera que aquest equip queda rodejat i els que estan al cementiri es poden passar la pilota.

NOM DEL JOC: CEMENTIRI



Nom del joc: ELS QUATRE CANTONS

Altres denominacions: "Las cuatro esquinas"

Durada òptima: 30 minuts

Materials que necessitem: Els cantons també poden ser arbres, columnes, faroles, cèrcols, senyals en terra, cons, etc., i no és precís que siguin quatre, en poden ser més (si són més xiquets).

Comencem a jugar: En aquest joc intervenen cinc xiquets i xiquetes. Quatre es col·loquen en quatre cantons diferents i el cinqué, que és el que paga, ha de situar-se al centre del quadrat en una posició equidistant de tots.

Els quatre han de canviar de cantó quan ho indique el que paga. Aquest ha d'ocupar un lloc que es quede lliure. El jugador que es queda sense cantó durant l'intercanvi, pagarà.

Variants del joc: També hi pot haver un director de joc extern que done el senyal per a canviar (amb un xiulit, palmada o crit).

Es pot jugar de forma que si durant l'intercanvi de posicions el que paga aconseguix agafar a algú dels quatre, aquest paga i torna a començar el joc.

Una altra variant seria jugar amb equips de 4 o 5 xiquets/etes agafats de la mà, en lloc de jugadors solts. Cada equip ocuparia un cantó i els seus components han de traslladar-se tots a l'hora i sense separar-se.

NOM DEL JOC: ELS QUATRE CANTONS



Nom del joc: GEGANTS I NANS

Durada òptima: 8-10 minuts

Materials que necessitem: Petos per als que paguen i camp delimitat.

Comencem a jugar: El jugador/a que paga va a agarrar als altres, però estos tenen dos formes de salvar-se que són:

- Dient gegant i posant-se drets amb les cames obertes i els braços en creu,
- Dient nan i posant-se en posició boleta (ajupit amb els braços apegats al cos).

Qualsevol jugador/a podrà salvar-los passant per baix de les cames al gegant o saltant per dalt del nan. Paga aquell/a jugador/a que és agarrat o tocat abans de dir la paraula

Variants del joc: Podem ficar la regla que sols es puga dir una vegada cada cosa (gegant i nan)

NOM DEL JOC: GEGANTS I NANS



Nom del joc: VER VER ARAS LAMA

Localitat: Papua Nueva Guinea

Durada òptima: 10-15 minuts

Materials que necessitem: 30 cèrcols i 36 cons.

Comencem a jugar: Distribuïm la classe en grups de 4 xiquets. En cada grup col·loquem quatre cèrcols a terra separats 4 metres entre ells i formant un quadrat. En el mig dipositem un altre cèrcol, col·locant en el seu interior 6 cons xinesos. Dins de cada cèrcol se situa un jugador. Els 4 jugadors han d'intentar deixar tres cons en el seu cèrcol, furtant-los del cèrcol central o be dels seus companys. En cada trajecte solament es pot arreplegar un con, dipositant-lo en el seu cèrcol sempre sense llançar-lo. La resta de companys han de fer el mateix, no podent interferir en la trajectòria dels altres jugadors, ni evitar que els furten els cons del seu cèrcol. Guanya el jugador que més ràpid aconseguisca col·locar tres cons dins del seu cèrcol.

Variants del joc: Es tracta d'un joc d'alta intensitat, per la qual cosa entre partida i partida s'haurà de fer un descans per recuperar-se. En el cas d'allargar-se una partida i no tindre un guanyador es pararà quan passe un temps raonable.

S'han adaptat els materials. Originàriament es jugava en la sorra de la platja utilitzant cocos com a objectes del joc.

NOM DEL JOC: VER VER ARAS LAMA



Nom del joc: CHEIA

Altres denominacions: Plena/Llena (traducció)

Localitat: Mozambique

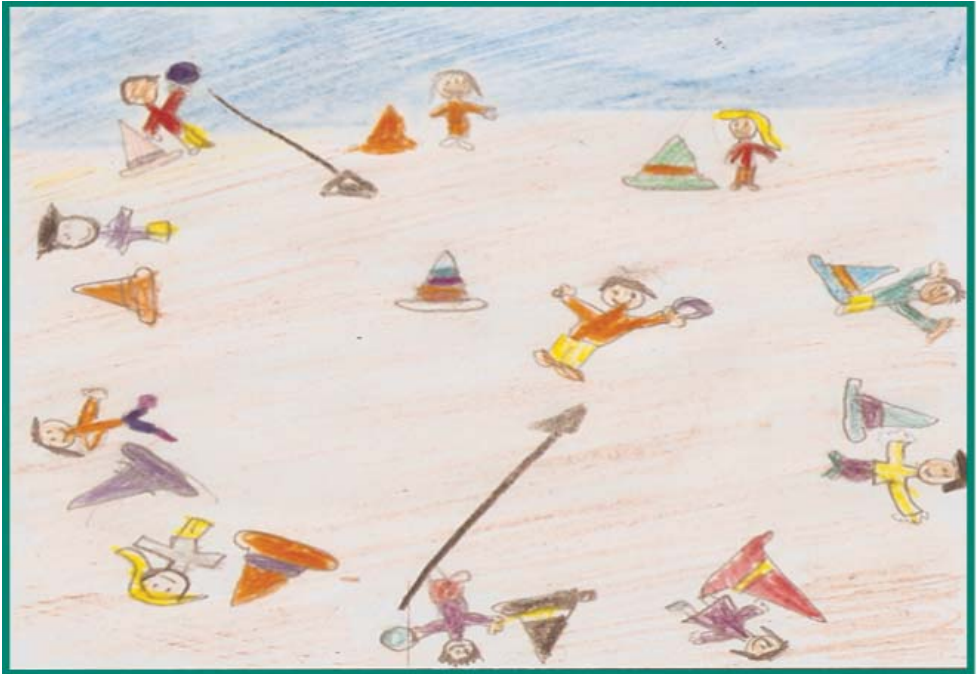
Durada òptima: 15 minuts

Materials que necessitem: Tres pilotes blanques, 11 cons, un d'ells de diferent color i 10 ringos.

Comencem a jugar: Es formen dos equips de 8 a 12 jugadors. En un terreny de 20x20m, es distribueixen deu cons iguals en forma de rogle amb un ringo cadascun, i es col·loca un con de diferent color en el centre. Un dels dos equips es situa fora del rogle, un d'aquest jugadors entra al rogle per tal de furtar els ringos dels cons d'un en un i col·locar-los al con del mig, evitant rebre l'impacte de la pilota que es van passant els jugadors de l'altre equip, els quals estan col·locats al voltant del rogle. Aconsegueixen un punt cada volta que col·loquen un ringo dins del con del mig, en el cas que estiguen tots col·locats han de realitzar el procés contrari, col·locant una altra vegada cada ringo al seu con. Queden eliminats quan reben l'impacte de la pilota en el seu cos. Els jugadors intercanvien les posicions quan tots els jugadors han participat. Guanya l'equip amb més punts.

Variants del joc: Si el jugador que està furtant ringos aconsegueix empomar la pilota pot llançar-la el més lluny que pugui amb la intenció de guanyar temps. En el seu origen el joc es feia amb una ampolla que s'omplia amb sorra.

NOM DEL JOC: CHEIA



Nom del joc: LA CADENA

Altres denominacions: Cantiret o jugar a l'olla

Durada òptima: 10-15 minuts

Materials que necessitem: Sense material

Comencem a jugar: Un xiquet comença a pagar.

Aquest ha de pillar a la resta que escapa corrent.

Quan un xiquet és pillat s'agafa de la mà del que paga. Així fins formar una llarga cadena.

No es pot pillar si es trenca la cadena. Guanya l'últim que es queda sense pillar.

Variants del joc: Es poden fer dos o tres cadenes.

Quan la cadena és llarga es partit en dos per facilitar el joc.

NOM DEL JOC: LA CADENA



Nom del joc: LA SABATILLA PER DARRERE

Durada òptima: 20 minuts o fins que "paguen" tots els participants

Materials que necessitem: Una sabatilla

Comencem a jugar: Els jugadors estan asseguts en cercle donant-se les mans amb els ulls tancats cantant la cançó del joc. Mentrestant, el que paga, amb la sabatilla a la mà, va donant voltes per fora del cercle i abans de finalitzar la cançó diposita la sabatilla darrere d'algú. Després d'obrir els ulls, qui té la sabatilla a l'esquena ix corrent darrere de qui paga per agafar-lo abans que arribe al seu lloc. Si ho aconsegueix, torna a pagar el mateix jugador i sinó, li toca pagar a ell.

Variants del joc: Utilitzar un altre objecte que no siga una sabatilla (pilota, etc.).

Expressions lexicals, cançons, etc: La cançó del joc...

"A la sabatilla per darrere, tris, tras,
Ni la veus ni la voràs, tris, tras,
Mireu cap a dalt, que cauen cigrons,
Mireu cap a baix, que ja és dijous,
A dormir, a dormir, que els Mags
han de venir
A quina hora?"

NOM DEL JOC: LA SABATILLA PER DARRERE



Nom del joc: L'ARANYA

Durada òptima: 5 minuts

Materials que necessitem: Un guixe per a fer 3 línies paral·leles.

Comencem a jugar: Un jugador està en la línia del mig i és l'aranya (qui paga). La resta de jugadors estan en una de les altres línies i han de creuar la línia de l'aranya amb el perill que aquesta els agafe. El xiquet que paga ha de dir: "Com és l'aranya?", i els altres responen: "Peluda!". Si l'aranya pillà alguns dels jugadors, aquets han de pagar amb ella. Les aranyes no poden eixir de la línia. Guanya el jugador que aconseguix lliurar-se de ser agafat per les aranyes.

Variants del joc: Es pot començar el joc pagant més d'un xiquet, així el desenvolupament és més ràpid.

Expressions lexicals, cançons, etc: Com és l'aranya?, Peluda!

NOM DEL JOC: L'ARANYA



Nom del joc: **MARRO**

Altres denominacions: Polis i cacos

Localitat: Castelló de la Plana

Durada òptima: Variable, segons nombre de participants

Materials que necessitem: un camp de joc, carrer, plaça o pati.

Comencem a jugar: Es fa un camp rectangular, en el qual un dels costats és una paret. Els xiquets es distribueixen en dos grups. Un dells paga i ha danar agafant els de l'altre grup. El camp és guardat pels que paguen. Tal i com van agafant els de l'altre grup es van posant a la paret. Els agafats poden formar una cua o cadena. Si un dels del seu grup els toca, encara que sols siga un, queden tots els que estaven amb ell lliures. El joc acaba quan el grup aconseguix agafar tots els de l'altre i es produeix el canvi de camp, seguint una altra partida..

Variants del joc:

1a) Per a què el joc finalitze amb anterioritat aquells que han estat pillats ja no poden ser salvats.

2a) En lloc de salvar a tota la cadena, Es pot salvar d'un en un.

NOM DEL JOC: MARRO



Nom del joc: LES CADIRETES

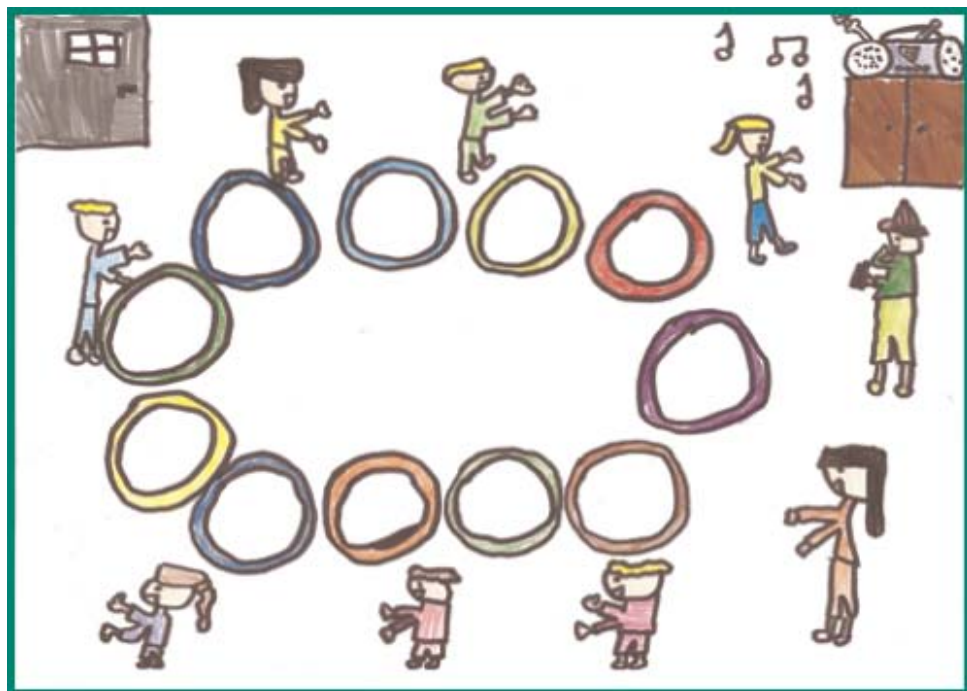
Durada òptima: 15 minuts

Materials que necessitem: Cadires i un aparell reproductor de música.

Comencem a jugar: Cada jugador té una cadira. Al començar el joc es retira una cadira, per tant hi ha una menys que jugadors. Comença la música, els jugadors es mouen al voltant de les cadires, que estan fent una rotllana, seguint el moviment de les agulles del rellotge. Quan para la música, ha de seure a la cadira més pròxima i el que s'ha quedat sense ella queda eliminat. A continuació es retira una altra cadira i comença a sonar la música, fent el mateix procés fins que es queda sols un jugador que guanyarà el joc.

Variants del joc: Si no es tenen cadires, es pot fer amb cercols. Si no se disposa d'aparell de música amb un pandero o un xiulet s'assenyala el moment en què han d'anar a cercar la cadira.

NOM DEL JOC: LES CADIRETES



Nom del joc: POT-POT

Altres denominacions: "Bote-bote", alçar la pedra.

Localització temporal: Normalment es jugava al capvespre o de cara la nit, a les afores del poble o en un espai molt obert.

Durada òptima: Indeterminada

Materials que necessitem: Un pot de llauna que s'ompli de pedretes, un grup nombros de jugadors/es i un terreny amb amagatalls (arbres, bancs, papereres, etc.).

Comencem a jugar: Fem al centre del terreny de joc un cercle on ficarem el pot ple de pedretes amb la boca xafada per a que s'escapen. Un alumne/a "la para" i es col·loca d'esquena al pot. Un altre, xutarà el pot (hi ha versions en que el pot es llança) i mentre el que "la para" va a buscar-lo, la resta de companys s'amaga.

Quan tinga el pot tornarà al cercle, el deixarà, i cridarà fort mentre dona cops a terra amb el pot: "Pot-pot primeres, pot-pot segones, pot-pot terceres". A partir d'eixe moment eixirà a buscar els que estan amagats.

Quan veja a algú, anirà al cercle, i colpejant amb el pot a terra dirà "Pot-pot per... (el nom de qui ha vist) que està (el lloc on estava amagat)". Eixe jugador queda eliminat i resta en un lloc visible. Per a salvar-lo, els altres jugadors han d'intentar apropar-se al cercle sense ser descoberts.

Si aconseguixen, amb una "patada", treure el pot del cercle abans que el que paga diga el seu nom, salva als que estan eliminats. En eixe moment tots criden "-Pot en terra-" i torna a començar el joc pagant el mateix jugador.

Variants del joc: En alguna ocasió s'ha jugat amb un baló.

NOM DEL JOC: POT-POT



Nom del joc: SENDRI

Altres denominacions: Saltacavall, bota la mula, salt de pilonets, salt de potro; A altres llocs també es diu: Brinco, Dola, Jugar a caballito, Pídola, Pique repique, Salta cabrilla , Salto de pilones, Salto y paso

Durada òptima: Indeterminada

Materials que necessitem: Cap

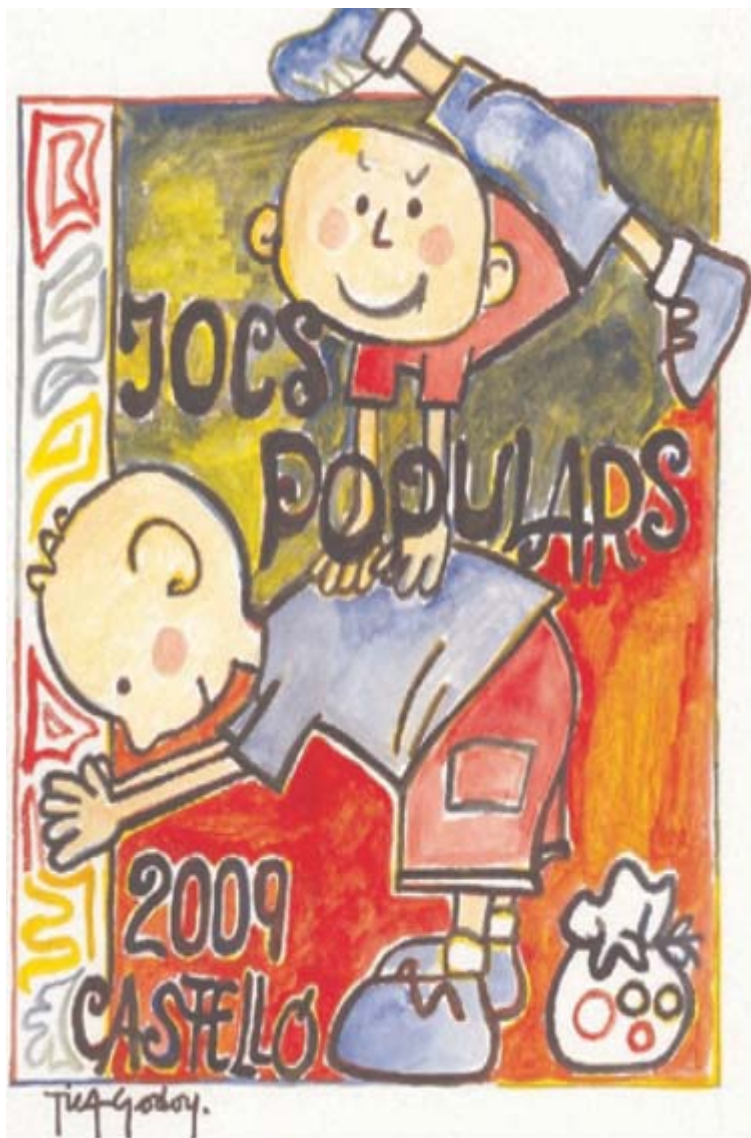
Comencem a jugar: consisteix en saltar per damunt del que paga (encorbat amb els colzes damunt dels genolls), aquest rep el nom de burro. Es fica una ratlla de terra elevada i allargada al terra i cal saltar, sense xafar-la, per rondes. Cada ronda el burro se separa un pas lateral de la ratlla. La mare del joc, que és el primer que salta, tria la modalitat que tots han de seguir, i si algú no pot, paga ocupant el lloc del burro. El que deixa de pagar decideix si es torna a començar des de la ratlla o continua el joc amb la distància a la que ja hi estaven. A mesura que se separen de la ratlla la mare dirà amb quants bots es farà la següent ronda: si diu "En Sendri" cal saltar en un bot solament.

Cal tenir en compte que:

- Sempre se salta sense xafar la ratlla.
- El "burro" se situa sempre transversal a la direcció dels salts.
- No es pot colpejar al que fa de "burro".
- El jugador que no repeteix oralment la acció o no la faça correctament a cada salt es queda de burro.

NOM DEL JOC: SENDRI

Joc de Sendri il·lustrat per la mestra i pintora Tica Godoy



Nom del joc: SOGATIRA

Altres denominacions: Tira y afloja, joc de la sogà, jalando la sogà, soka-tira

Localització temporal: Es tenen antecedents en l'antic Egipte, Grècia i Roma

Durada òptima: 10-15 minuts

Materials que necessitem: Una corda llarga, d'uns 15 metres de llarg i un mocador

Comencem a jugar: Es nuga el mocador al mig de la corda i es dibuixen 3 línies al terra; una ha de coincidir (al principi del joc) amb el mocador, les altres dos, es dibuixen paral·leles a aquesta, a 2 metres. Els jugadors es divideixen en 2 equips, i cadascú subjecta una de les meitats de la corda, sense que ningú sobrepassi la línia. Al senyal, els dos equips han de tirar amb força de la corda. Guanya l'equip que aconseguix arrossegar el mocador sobrepassant la línia del seu equip, o quan facin falta (quan un membre de l'equip cau o s'assenta). Es juga al millor de varies jugades.

Variants del joc: Sogatira en creu, sogatira de a quatre individual

Expressions lexicals, cançons, etc:

"Jalamiento": és un concurs de sogatira.

"Jalar": arrossegar a l'equip contrari

NOM DEL JOC: SOGATIRA



Nom del joc: TRES PAMETS

Localitat: tot el País Valencià

Durada òptima: 15 minuts

Materials que necessitem: Es pot jugar en qualsevol espai, obert o tancat. Només cal que hi haja llocs elevats on poder pujar i així salvar-se del xiquet/a que està perseguint.

Comencem a jugar: Joc de persecució on, el que paga, ha de tocar a la resta abans que pugen a un punt elevat superior a 3 pams d'altura, ja que tan sols d'aquesta manera es poden salvar si són tocats. El/la que paga, quan toca a algú, ha de comprovar si està per dalt o per baix dels 3 pams mesurant l'altura a pams. Si l'altura és inferior, canvi de rol i passa a pagar.

Variants del joc: El que paga ha d'anar identificat -per exemple- amb un mocador; poden jugar de dues maneres: passa a pagar l'últim tocat o els que són tocats s'uneixen al que pagava des d'un principi.

Expressions lexicals, cançons, etc: El que paga, quan toca a algú diu: "PAMET", per a immobilitzar al perseguidor i poder mesurar.

NOM DEL JOC: TRES PAMETS



Nom del joc: PEDRA, PAPER, TISORES

Localització temporal: Tot l'any.

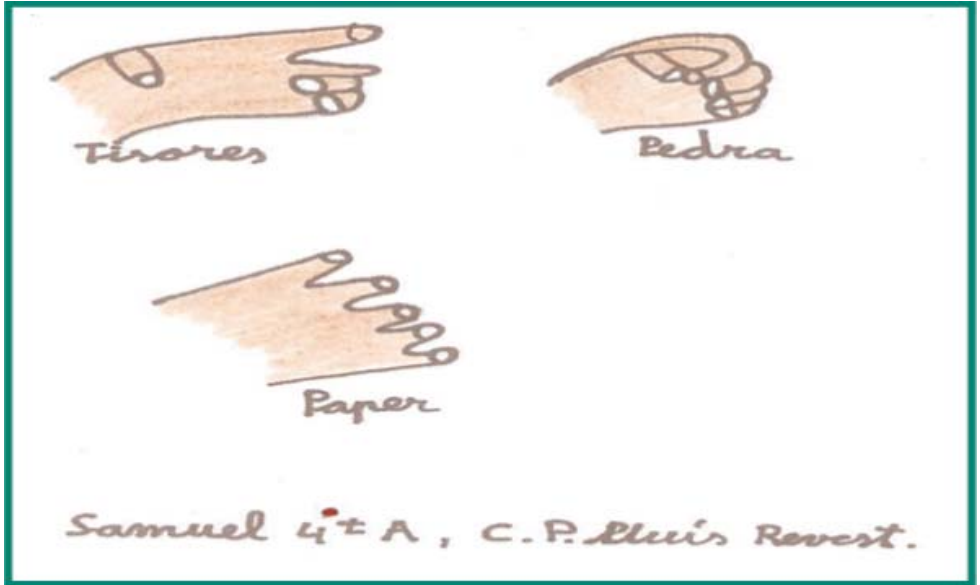
Durada òptima: A una o a tres vegades.

Materials que necessitem: Les mans.

Comencem a jugar: És un joc de mans que es juga entre dos jugadors. Els dos jugadors amaguen una mà darrere l'esquena i diuen : -pedra, paper, tisores!. Després trauen la mà al mateix temps i miren qui és el guanyador.

Les Tisores guanyen al paper, el paper guanya a la pedra, i la pedra guanya a les tisores

NOM DEL JOC: PEDRA, PAPER, TISORES



Patrocina:



Ajuntament de Castelló

Organitza:



S. d'Ensenyaments en Valencià

